

Фастовная ролевая игра в жанре мистического фэнтези

I N T E G R I

TRAILS

Авторы

Задумка, автор, текст, оформление
– Лобазов Денис

Правка и редакция:
Не вычитано!

Благодарности:
Евгений Литвин, Павел Ильин, Юрий Дюков,
Константин Леонов
– за отличные подаренные идеи.

Художники (по мере использования артов):
Наталья Шадрина, Анна Юрчук.

Обложка:
Joe's art – Александра Алексеева
vk.com/joes_art

Плейтестеры полной версии игры:

Команда 1: Юрий Дюков, Константин Леонов,
Мария Цехмистренко, Гоар Гаян, Евгений
Краснов.

Команда 2: Никита Шикин, Максим Таргунаков,
Арсений Макарычев, Андрей Лялин, Александра
Леонова.

Команда 3: Ольга Мищук, Максим Бахарев, Андрей
Шумеляк, Полина Никитина, Анна Костина.

Команда 4: Виталий Кузнецов, Виктория Макарова,
Михаил Клепиков, Влад Гончаров, Анастасия
Уланова.

Команда 5: Екатерина Кулешова, Павел Ильин,
Антон Хантимилов, Татьяна Горюнова, Никита
Мезенин.

Команда 6: Александр Язвинский, Ника Лебедева,
Сергей Бальцер, Александр Стрепетов, Наталья
Шадрина.

Команда 7: Алена Хасанович, Ксения Бирюкова, Вера
Азбита, Александр Зубец, Александр Карачаров.

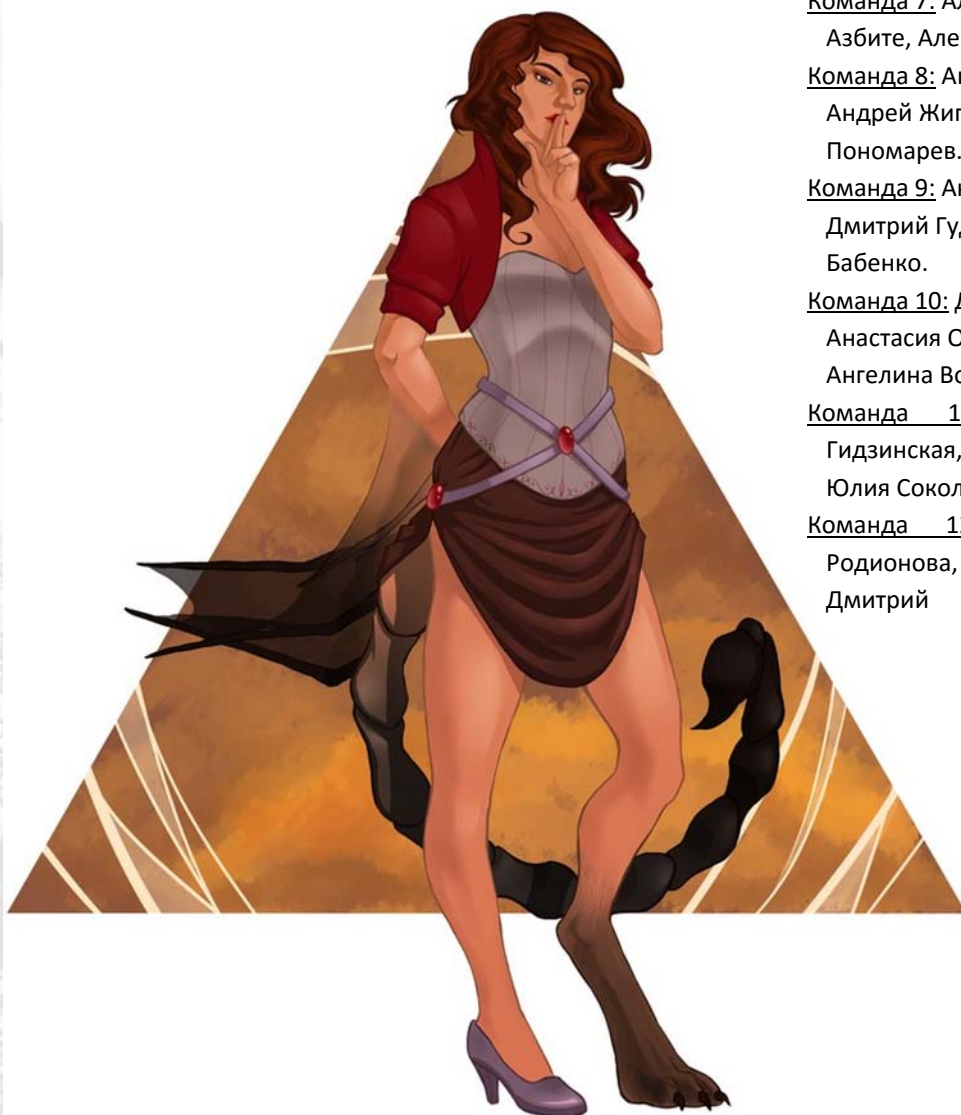
Команда 8: Андрей Чуриков, Дарья Симонова,
Андрей Жигалов, Станислав Рогкустов, Игорь
Пономарев.

Команда 9: Андрей Корягин, Алексей Ланг,
Дмитрий Гудков, Владимир Троянов, Максим
Бабенко.

Команда 10: Дарья Мостовская, Дмитрий Безруких,
Анастасия Оспенникова, Дмитрий Шкода,
Ангелина Воробьева, Елена Желонкина.

Команда 11: Евгения Шарайкина, Мария
Гидзинская, Михаил Стерхов, Алексей Обмолин,
Юлия Соколова.

Команда 12: Богдан Тимченко, Елизавета
Родионова, Ирина Стольникова, Сергей Чурсин,
Дмитрий Заполин, Ярослав Федуров.



Вступление

Представьте себе... Последний коридор скрылся далеко за спиной. Вы стоите в совершенно новом пространстве: мрачном и неизведанном. Странное чувство рождается в груди при этом виде. Словно воронка в самом нутре, которая заглатывает все ваше естество, при этом электрический ток пробегает по спине. Это явный признак того, что вы, избитые, истерзанные сражениями с монстрами, перешли на Тропу между миров. Делая свои первые шаги, как будто бы находясь в застенках таинственного дома, вы осознаете, что вам повезло. Ведь тут, измененные, но все же живые, вы не одиноки. Это ваш новый дом, Приют Странника.

Оказавшись в стенах Приюта, Вы понимаете, что все собравшиеся здесь люди - не простые проходимцы. Они - часть одной бесконечной истории, расписанной на здешних облупившихся стенах, накарябанной на непроглядных окнах. Своя история видна даже в шрамах присутствующих. Но единственное чувство, которое вы улавливаете, так это то, что все собравшиеся - часть одной команды.

Так... что же Вы будете делать дальше?

Здравствуй, дорогой читатель!

Перед тобой pdf стартовой версии книги правил настольной ролевой игры (НРИ) «Интегри: Тропы», и я могу попытаться угадать, что вы сейчас чувствуете.

Далее перед вами откроется игра, ядро правил которых называется «Интегри», а мир этой игры называется «Тропы». Это игра про путешествия по разным мирам в жанре ужасов и фэнтези. Она может окраситься в цвет городского фэнтези, может стать мистическим детективом, brutalным боевиком, а может быть и просто необычным долгим приключением по мистическим местам. Что касается правил, то в данной книге вы найдете сокращенную версию правил. В книге даются самые базовые описания, нужные для того, чтобы попробовать правила и мир игры. Однако вы не найдете тут всех многогранных аспектов создания персонажей. Тут не будет и детального описания Тропы. Но если сама идея и игра вам понравится, то обязательно загляните в полную версию правил.

Задумка изначально была играть в жизнь после смерти, но с тех пор, пока игра создавалась, очень сильно развилась. Да, Тропы - это мультивселенная, подразумевает, что существует место между миров, а вокруг него, собственно, есть иные миры. Но основная задумка в том, что миры эти - декорации, места, через которые должны пройти герои, чтобы оказаться в иной части Тропы.

При этом жители миров понятия не имеют, что рядом с ними обитают потусторонние силы Тропы, что Странники между миров, а то и сами потусторонние силы, каждый день встречаются им воочию. Обычные люди не обращают на них внимания, не отличают от других обычных людей. Но Странники все сильно различаются, оставаясь при этом людьми.

Один Странник попал на Тропу, встретившись в родном мире с потусторонними силами. Второго потусторонние силы хотели превратить в раба, вырвав его душу на Тропу. А третий умер... но душа его из-за трагичных обстоятельств смерти застряла где-то между миров. И так с каждым из персонажей. Персонаж мог даже родиться на Тропе от родителей-странников. А еще интереснее, когда, достигая возраста 18 лет, персонаж вдруг осознает, что его настоящие родители на самом деле из иного мира. Порой иные миры, их жуткие обитатели вроде призраков, пожирателей душ или сил Хаоса, вторгаются в обычные миры, поглощая ни в чем неповинных людей в свои мрачные подпространства, вынуждая их выйти за грани родного мира. Так или иначе, сделав свой первый шаг на Тропу, назад выхода уже не будет: память о том, чей образ ушел из одного мира, постепенно тает, да и сам Странник может лишь на некоторое расстояние выглядывать в другие миры. На самой же Тропе их уже поджидают монстры, изголодавшиеся по скрытым в людях Искрам Жизни. Именно поэтому можно считать, что в игре есть элементы выживания и исследования местности.

Судьба Странника - всегда идти вперед.

Обзорно об игре или "Что такое Тропы?"

Тропы (или же TRAILS) – это мрачные, леденящие душу, истории о потусторонних мирах, в которые предстоит отправиться игрокам в лице своих альтер эго, тех, кто перемещается по реальностям. Их называют Странниками. В иных играх-триллерах вам предлагается оказаться в роли исследователей, детективов или даже экстрасенсов. На Тропах вы сами станете частью потустороннего, сохранив самобытность и человечность. Это не героическое фэнтези: каждая опасность может обернуться катастрофой, а каждая встреча с монстром – это испытание смекалки и воли.

Тропы – это игра про возможность заглянуть в отражения нашей Вселенной. Каждая новая Комната в игре – это взгляд Действующего Мастера (ДМ-а), Ведущего, через призму жизни в его фантазии. В этом странствии сами игроки нередко будут становиться «Действующими», имея возможность повлиять на окружающую игровую реальность своей фантазией. Настоящее приключение рождается, когда вы открываете новые пространства, погружаясь в стиль мистических приключений. Мы постарались учесть как можно больше интересов, создавая эту игру, продумывая и прорабатывая каждое слово правил. Инновации и классический игровой процесс – вот на что делается упор.

В данной главе мы поговорим об игре обзорно, не вдаваясь подробности. Затронем немного деталей обыгрываемой вселенной. В конце главы будут памятки, которые пригодятся вам потом, когда вы немного освоитесь с правилами. Намного более подробнее все будет описано в последующих главах. Так что, если чего-то не понимаете сейчас, не переживайте, просто листайте далее.

Чтобы начать игру, вам понадобится выбрать того, кто будет ведущим. Ведущий должен прочитать секцию с детальными правилами, а также игровой сценарий. Он будет рассказывать то что происходит вокруг персонажей и (!) будет контролировать все вокруг них, НО НЕ САМИХ персонажей. Игроки берут себе по одному заранее созданному герою (вы найдете их в конце книги) и контролируют только их. Пример того, как это вообще делается, вы найдете далее. На ближайших

старницах мы поговорим о том, что же такое настольная ролевая игра, какие в общем особенности у данной игры, и что такого особенного в сеттинге Троп. Сейчас же вы должны знать только то, что участники игры сидят за столом перед ведущим. Ведущий описывает им то, что происходит вокруг их персонажей. Игроки делают ЗАЯВКИ действий: говорят, что собирается сделать их персонаж. Если поступок по логике игроков не такой уж и сложный, то ведущий просто описывает результат действия. Если для действия надо приложить какие-то усилия, то ведущий скажет сделать ПРОВЕРКУ: взять определенные дайсы (что, какие, почему - разберемся далее) и кинуть их, затем сложить результат. Если сумма их значений выше определенного числа (какого - тоже далее), то персонаж справился. В любом случае ведущий продолжает описание, но учитывает результаты бросков.

Вам также понадобится хотя бы один стандартный набор игровой костей (дайсов, от англ. dice): четырехгранный дайс (д4), шестигранный (д6), восьмигранный (д8), десятигранный (д10) и двенадцатигранный (д12). Для комфортной игры советуется приобрести несколько наборов, вы легко их найдете в большинстве современных магазинах настольных игр. Также в данной игре большое внимание уделено тактическим боям. Для них часто используются расчерченные в клетку игровые поля и миниатюры. Игровые поля также можно найти в магазине, либо сделать самому из бумаги или картона (стандартная клетка 2.5х2.5 сантиметров). Вместо миниатюр можно использовать фигурки из других настольных игр, либо использовать маркеры, фишки, стеклянные жетоны - главное, чтобы вы сами понимали, что все это обозначает. Если со всеми ресурсами совсем беда, то вместо дайсов можно использовать цифровые аналоги, а поле боя можно рисовать и на бумаге в клетку.

Отличительные характеристики

Существует определенное количество различных миров, история которых лишь частично может напоминать наш мир. Эти пространства находятся на стыке друг друга, где ткань реальности может искажаться, наслаиваться, вызывая своеобразную Волну. Пронзая Волну силой своего духа, Странники осуществляют свои переходы.

Стилистика миров, особенности местных жителей, их посвященность в суть мироустройства, техническая продвинутость – все это зависит от того или иного Слоя (так тут называются миры, ведь параллельными или альтернативными их сложно назвать). В основном, Слои делятся на Внутренние (преимущественно в фэнтезийном стиле), и на Внешние (альтернативная история привычной нам Земли).

Существует принцип «адаптивности материи», гласящий, что существует лишь то, что заложено в сознание людей. Если в мире «нет магии», то при переходе из иного мира магический источник обратится в клубок проводов. Если в мире нет огнестрельного оружия, то дробовик обратится в соединение металлических пирамидок. То же самое с одеждой: переходя из мира в мир, ваша одежда подстраивается под стиль этого Слоя.

Оказавшись в том или ином Слое, персонаж может заглянуть в местный Астрал (страну призраков) и Ид (мир идей). Последний является «паранормальным интернетом», через который можно связываться с другими Странниками и искать информацию.

Герои Тропы

Представьте себе постоянно меняющийся антураж: фабричные трубы, пасмурное небо грязно-серого цвета, разбитые улочки с магазинами корпораций, которые по желанию Странников могут смениться на гильдии или паровые мануфактуры в соседстве с уличными газовыми фонарями. В такой обстановке легко теряются в тенях переулков люди, выдавшие смерть. На них постоянно ведется охота потусторонних сил, и за пару сотен тиров (межмировая валюта) они готовы выполнить работу охранников, разведчиков или даже убийц.

Персонажи Тропы - бегущие от множества опасностей и призраков, молодые, амбициозные юноши и девушки, которые только начали получать свои первые шрамы, делая робкие шаги по Тропе между миров. Здесь легко вспомнятся герои "Ночного Дозора" Сергея Лукьяненко, общая стилистика "World of Darkness", разнообразные герои серии "Silent Hill", троица героев из «Мор: Утопия», Промежуток с его обитателями из «Тургора» или дом с духами из «Тук-тук-тук» от Icepick Lodge.

Откуда пришли Странники

Давным-давно, когда человечество даже не могло существовать, жили Первые Странники. Это были существа иного уровня, живущие за гранью понимания материи и пространства. Это были существа Жизни и Смерти. Не боги, но и много больше. Однажды они столкнулись с непреодолимой силой в виде всепоглощающего Хаоса, который полностью уничтожил общество Первых. И тогда они бежали в иные пространства в поисках нового места для жизни. В материальных мирах они жить не смогли. Поэтому Первые зародили там жизнь, став её основой, а впоследствии – людьми, передав им способность переходить. Но Хаос не дремлет.

Что ждет вас дальше

Для начала не загружайте ваш мозг всеми правилами сразу. «Интегри: Тропы» относится к НРИ со сложными правилами: здесь нужно будет учитывать способности персонажа, комбинировать его характеристики с навыками и применяемыми предметами. Нужно будет распределять предметы, загружая тело, следить за показателями персонажа, постоянно получая от адреналина выгоду, пункты действий обменивая на, собственно, действия, а за пропущенные по вам удары врагов расплачиваться хитами.

Правила, описанные в части для игроков, составлены таким образом, чтобы не вдаваться в подробности мира игры. В главе для ДМа, ведущего игры, вы найдете более детальные правила, необходимые для начальных приключений. Под конец книги вы найдете готовых персонажей и даже специально приготовленное стартовое приключение, которое позволит с ходу отправиться в странствие по Тропе.

И помните главное правило настольных ролевых игр: получайте удовольствие! Если какие-то правила сложны – игнорируйте их. Ведь вы здесь для того, чтобы путешествовать по Тропе, а не чтобы следовать ее правилам.

Все Странники так делают.

Глава для игроков

Какой человек не мечтает об иных мирах: столь таинственные и притягательные, их представляют по-разному, и, одновременно, схожими. Будь то миры параллельные, пересекающиеся, или совершенно жуткие. Человек всегда стремится познать то, что находится так рядом к нему, но остается недостижимым. Ведь правда в том, что миры действительно существуют, но человеку не понравится, если он заглянет в них. Да и не «миры» это вовсе в привычном понимании, а Слои одной реальности, которую обычный человек воспринять не в силах. Мы можем разглядеть лишь ее призрачные пути между небольшими пространствами. Вся совокупность этих путей принято называть Тропами.

Так кто же прав: религия, говорящая о переселении душ, ученые, которые рассуждают о Теории Струн, или мистики, которые бредят о призраках и одержимости? Правда в том, что все они по-своему понимают суть вещей. Миры больше похожи на слои плетеной веревки: одни ближе к середине, к Бездне, другие наоборот далекие, почти недоступные. И все лежат на грани друг друга, прилегая в разных местах то плотнее, то более разряженно.

Очевидно, что миры не параллельны, они завиты в четкую структуру, и, да, их много, но они не бесконечны. Миры подчиняются строгим правилам мироздания. И самый верный путь ступить в иные миры – умереть. Но обычная смерть принесет лишь забвение в Бездне. Умереть надо "с толком", с целью, со зловещей тайной в прошлом. Без этого Странником не стать.

Речь идет не о странствиях во времени и не о прыжках по несвязанным отражениям. Это странствие мучеников, которым нет пути назад, на которых идет вечная охота мистических монстров. Тропы между миров наполнены загадками и опасностями. Все здесь стремится сожрать саму сущность Странников, оставляя глубокие шрамы на их телах.

Эта история о страхе, потустороннем, и преодолении оных.

Эта история о вас и ваших друзьях.

И о ВАШЕЙ смерти на Тропах.

Что такое настольная ролевая игра (НРИ)?

Дорогой читатель! Перед вашими глазами книга быстрых правил настольной ролевой игры. Это немного иной вид игр, чем множество представителей обычных «настопок». Разница в том, что в таком виде игр участникам предстоит проявить фантазию, воображение, навыки коммуникации, и при этом не быть ограниченными в действиях. То, что вы скажете, то и «сделает» ваш персонаж. Вы не ограничены программой или жесткими рамками – лишь своим воображением.

Чтобы сыграть вам понадобится 3-5 друзей. Больше или меньше участников тоже допустимо, но будьте осторожны: это может повлиять на сложность игры. Один из вас станет ведущим НРИ (назовем его для краткости ДМ-ом – Действующим Мастером). ДМ выступает в роли режиссера и сценариста, описывая все, что происходит вокруг персонажей игроков, но ни в коем случае не диктует, что конкретно им нужно делать. Игроки создают себе аватаров, альтер-эго, героев - называть можно по-разному, главное - они будут играть ведущую роль в действии, придуманном ДМ-ом.

ИНАЧЕ ГОВОРЯ: ДМ описывает окружение, игроки описывают что и как они делают или говорят.

Настольная ролевая игра - это коллективный вид досуга, где вы проявляете свое воображение вместе с друзьями, создаете уникальную историю. Правила же помогают ориентироваться в этой истории, задают границы, чтобы ваша история не скатилась в курьезный и бессмысленный анекдот. Обычно для того, чтобы начать игру, вам необходима книга правил. Вы держите в руках сильно укороченный вариант той самой книги. Игрокам надо записывать статистику своих героев. Обычно для этого используются листы персонажей из приложения к книге правил, но в быстрых правилах вы найдете «прегены» - заранее созданных героев. Игроки могут выбрать любой понравившийся – это их выбор. Более того: они могут свободно описывать их.

Также вам понадобятся карандаши, резинки и стандартный набор игровых костей, который вы найдете практически в любом магазине настольных игр.

Дайсы

Называть «кубиками» игровые кости с разным количеством граней – это немного странно. Поэтому будем называть их «дайсами» от англ. “dice”. Для игры вам понадобятся дайсы с 4 гранями (сокращенно д4), 6 гранями (д6), 8 гранями (д8), 10 гранями (д10), и, особенно, 12 гранями (д12). Желательно, чтобы у каждого игрока был такой набор кубиков (главное после игры не перепутайте где чьи). В правилах вы найдете множество сокращений вроде 2д12. Это значит, что от вас требуется кинуть два дайса с двенадцатью гранями, и сложить результат.

Атмосфера за игровым столом

Советуем найти удобный стол для игры, причем ДМ-у следует сесть не во главе, а так, чтобы игроки окружили его (в конце концов от описания окружения будут исходить действия игроков, а значит ДМ-а надо всем хорошо слышать). Некоторые игроки и ведущие предпочитают использовать вспомогательные материалы, например, поля и карты, разлинованные в дюймовые клетки. Нередко используются миниатюры и жетоны существ. Намного удобнее, если на столе лежат не просто конфеты и резинки вместо героев и их врагов, а настоящие фигурки. Вы можете взять детали от различных игр и создать модель своего собственного персонажа. Главное - наглядность. Чаще всего карты и миниатюры пригодятся вам во время боевых столкновений в игре.

Персонажи

Игрокам предлагается взять одного из заранее подготовленных Странников по мирам, чтобы опробовать нашу игровую систему, и, вместе с этим, попробовать себя в роли человека, затерявшегося между пространствами. Вас ожидает история, полная брутальных деталей, мистики, и выживания в окружении постоянной опасности потустороннего.

Биография и раса

Персонажи игроков – это удивительные люди, которых называют Странниками: они действительно способны странствовать между мирами, хотя порой это не так уж и просто. Несмотря на их порой сверхчеловеческие способности, Странники состоят из плоти и крови.

Чтобы отразить их способности, физическую и моральную устойчивость, в нашей игре у каждого игрового персонажа есть Триединство характеристик – эдакое объединение трех треугольников. Эти самые треугольники являются характеристиками героев.

Искра и базовый уровень

У каждого персонажа присутствует показатель «базового уровня», который отображает общую развитость души и физической оболочки персонажа. Искра – это персональный «тип души», которым отличаются все персонажи на Тропе между мирами. Искра дает вам определенные таланты и жизненную силу, которые уже учтены в подготовленных персонажах. Выгода от развития базового уровня будет описана в самом конце, в разделе развития персонажа.

Архетип и класс

У каждого персонажа есть свой архетип и класс, которые уже учтены в заранее созданных персонажах. Архетип – это общая парадигма, направление деятельности персонажа. Класс – это специальность, профессия персонажа. Класс определяет начальные навыки, тренированность и особые приемы персонажа. У каждого персонажа есть также классовый уровень, который развивается, если вы, в ходе игры, трижды повысили навыки.

Тренировки

Даже владея навыком боя, герой использует разное оружие с разной степенью эффективности. С другой стороны, зная теорию магии, без практики персонаж не сможет соткать даже банальный светящийся шарик. Чтобы отыграть это, в «Интегри: Тропы» существует правило тренировок персонажа.

Каждый персонаж получает ячейки тренировок в начале игры в зависимости от выбранных расы, класса и полученной биографии (все учтено в заранее подготовленных персонажах). Если у персонажа есть тренировка в заклинании (силе), то он может его применять наравне с прочими способностями. Если у персонажа есть тренировка в предмете, то он может получить от него ДАЙС ЭФФЕКТА.

У каждого персонажа присутствует показатель опыта тренировок. Вы получаете 1 опыта тренировок за каждую полученную 10ку базового опыта и за каждое повышение навыка.

Характеристики

Всего характеристик бывает три вида, каждая из них описана ниже: физическая характеристика, ментальная характеристика, и духовная характеристика. Каждая характеристика представлена в виде треугольника. Каждый угол характеристики – это «стат», некая отличительная черта персонажа. Каждому статусу причисляется определенный дайс (от д4 до д12).

Физическая характеристика

Отражает состояние и развитость тела персонажа. Статы физической характеристики: тело (сила, устойчивость, и здоровье персонажа), координация (точность, ловкость и общая четкость в движении, твердость руки), скорость (рефлексы, реакция, и общая подвижность на определенный отрезок времени). Д4 на большинстве статусов физической характеристики говорит о том, что ваш персонаж хилый, слабый, маленький и неуклюжий. Д12 хотя бы в одном статусе сделает вашего персонажа похожим на олимпийского атлета.

Ментальная характеристика

Показывает развитость вашего мозга и органов чувств. Это стремление персонажа к познанию окружающего мира, каким бы жестоким этот мир не казался. Статы ментальной характеристики: интеллект (острота ума, быстрота мышления, возможность выполнения более сложных задач), эрудиция (начитанность, образованность, полученные по жизни знания), Чутье (органы чувств, интуиция, общий уровень проницательности). Д4 на большинстве статусов – герой достаточно глуп, чтобы понимать только то, что видит. Д12 на одном статусе – можно сравнить со знаменитыми учеными.

Духовная характеристика

Является главным показателем духовной стойкости и твердости перед страшными опасностями в лице бесконечных преград Тропы. Статы характера: воля (сила духа, собранность, храбрость), харизма (мера привлекательности,

яркость и общая сила личности, убедительность), Нити (склонность к «магии», шестое чувство, влияние на окружающие энергии). Если у персонажа большинство статусов характера д4, значит он не лучший маг или дипломат на свете. Д12 хотя бы в одном статусе сделает из него противоположность предыдущего высказывания.

Дайсы статусов

Все статусы характеристик имеют некоторое значение, которое приравнивается определенному дайсу. Так, если статус равен + (например, Воля +), значит его значение равно д4. 2+ - это д6, 3+ - это д8, 4+ - это д10, 5+ - это д12, 6+ - это д12+1, и так далее. Все эти обозначения «плюсиками» еще пригодятся в будущем. Вы сами увидите, что так будет легче считать. Чтобы не думать каждый раз чему равен тот или иной статус, его значение дайса записывается рядом, в треугольнике характеристики, в углу статуса. Если в правилах написано «дайс статуса», значит нужно взять максимальное значение статуса. Если написано «бросок статуса», значит этот дайс надо бросить, чтобы выяснить результат действия. Исключением являются лишь любые наносимые повреждения – на повреждения кубики кидаются в любом случае, без исключений. Треугольные характеристики нужны для изменения значения статусов. Как вы узнаете далее, их шаги нужно менять для применения способностей. За ресурс адреналина можно «сместить» значения статусов по, или против, часовой стрелки, став, например, медленнее, но сильнее в стрессовой ситуации.

Ресурсы персонажа

У каждого игрового персонажа есть набор определенных ресурсов, за которыми игрокам надо следить с особым вниманием: от многих из них напрямую зависит выживание на Тропе. Для активации многих способностей персонажа необходимо тратить его ресурсы. Ресурсы также тратятся если вам грозит опасность. Как именно – будет описано в самой опасности, но порой ДМ будет просить заплатить за какие-то действия, поступки или их последствия.

Пункты Действия – ресурс раунда тактического боя.

Адреналин – тратится на бонусы.

Вдохновение – тратится на колдовство.

Хиты – «здоровье» персонажа.

Резонанс – нужен для активации больших

бонусов.

Психика – стрессовый порог персонажа.

Статусы

В течение игры вам часто встретятся различные способности, правила различных ситуаций, или даже свойства разных врагов, которые накладывают различные статусы. В описании статусы написаны просто одним словом вроде «Медленно II». Статусы бывают простые и ранговые. Простые статусы просто что-то делают с персонажем. Например, «Упавший» просто значит, что персонаж лежит, и в свой ход он будет тратить действия на то, чтобы подняться, а вот «Усталость II» значит, что персонаж не просто устал, а получает штрафы именно второго ранга. Детальное описание статусов вы найдете далее.

Навыки

В «Интегри: Тропы» успешность персонажа во многом зависит от того, какими навыками и как хорошо он овладел. На начало игры у каждого персонажа базово 6 навыков: 1 ведущий (самый главный навык персонажа), 2 основных (хорошо развиты и быстро развиваются), 3 вторичных (нормально развиты и нормально развиваются). У персонажа также могут быть малые навыки, которые развиты плохо и медленно развиваются, но в начале игры персонаж получает их редко.

За счет разветвленной системы биографии у персонажа могут появиться дополнительные навыки и весомо улучшиться уже имеющиеся.

Но полностью рассмотреть это можно только в полной версии правил.

Каждый навык «привязан» к двум статам (обязательно из двух разных характеристик. Эта привязка показывает какие дайсы нужны для проверки, получилось ли персонажу достичь успеха в применении того или иного навыка. Если навык персонажа уже развит на 5, и вы 5 получаете возможность увеличить навык еще на 1,

то вместо фактического повышения можно приобрести Направленность или Специализацию, описанные далее. В каждом навыке может быть по одной направленности и специализации за каждую 5ку в значении. Например, если навык равен 10, то в нем может быть приобретено 2 специализации и 2 направленности.

Направленности

Получив направленность в навыке, выберите поле активности. С этого момента вы получаете возможность перебрасывать любые единицы на всех кубиках проверок, если это касается выбранного поля применения. Для некоторых навыков (в основном мистических) открывает особые возможности.

Специализации

Приобретая специализацию в навыке, выберите конкретный предмет применения. Вы получаете малый бонус (+2) каждый раз, когда действуете напрямую с объектом вашего выбора. Это может быть предмет в действительности, какая-то специфичная область знания или умения. Что немаловажно специализация меняет один из статов привязки. Например, навык ближнего боя идет по статам Тело+Эрудиция. Взяв специализацию в ножах, вы сможете заменить Тело на Скорость, изменив таким образом стиль боя вашего персонажа, адаптировав его к наиболее эффективной комбинации. Помните, что статы ОБЯЗАНЫ быть из разных характеристик.

Когда применять навыки

Игра происходит в словестной форме ровно до того момента, когда вам необходимо выяснить, а получилось ли у персонажа задуманное. ДМ описывает окружение, зарисовывает примерные планы местности, а игроки отвечают «заявками» действий: что же делает их персонаж.

Проверки

Чтобы узнать, получилось у персонажа то или иное действие, выберите применимый навык (или за вас это сделает ДМ). Возьмите дайсы статов, киньте их, сложите результат, добавьте значение навыка. При необходимости добавьте бонусы и штрафы. Если вы превзошли поставленную ДМ-ом сложность (в большинстве случаев это 9 – средняя сложность). Далее вы еще узнаете, что если бросок недостаточно хорош, то отчаиваться не стоит – вы получите минимальный результат, но в ответ получите и недостаток. И наоборот: если бросок слишком хороший, вы получите дополнительный результат. Проверка всегда состоит из 3 элементов, и на нее не может действовать более 3 бонусов или штрафов.

Триединство правил игры

Существует три самых важных правила, о которых следует сказать заранее.

1) Любой бросок имеет некую сложность. Если ваш бросок равен или больше этого числа, то ваше действие успешно. Если бросок выброшен на сложность меньше, то эффект есть, но он с осложнением. Если бросок на две сложности меньше, то результата нет. Если на три сложности меньше, то вы получаете дайс провала (описан далее). Если бросок настолько высок, что достиг следующей сложности от назначенной, то вы получаете дайс эффекта (описан далее). Подробнее о сложностях будет тоже чуть далее.

2) Ваш бросок ВСЕГДА состоит из трёх составляющих элементов: стат + стат + навык. Если у вас есть иной источник, который может участвовать в броске, вроде некой способности, вы заменяете один из элементов оригинального броска. То же касается и модификаторов (бонусов и штрафов): их не может быть более трех. Если на бросок накладывается более трех модификаторов (штрафов или бонусов), то вы выбираете три самые большие. В проверке всегда должен участвовать хотя бы один дайс характеристики, только если это не ПОПЫТКА.

ДРУГИМИ СЛОВАМИ, в броске могут быть 3 элемента, 3 штрафа, 3 бонуса. Не больше.

Например, вам нужно кинуть $d4+d6+2$, но упомянутая способность даёт вам раз в столкновение получить к броску $d12$. При этом $d12$ - это НЕ модификатор, поэтому заменяет любой из элементов оригинального броска.

Бросок становится $d12+d6+2$ (навык надо оставить обязательно). Если бы $d12$ был бонусом, то игрок кидал бы 3 игральный кости, а затем добавлял навык.

3) В игре существует только 3 типа модификаторов: малый (+2), средний (+4), большой (+6). То же самое, но в отрицательную сторону, касательно штрафов: -2, -4, -6. ДМ решает, какие обстоятельства влияют на проверку.

Попытки и Отчаянные попытки

Если у вас нет навыка, проверку которого необходимо совершить, вы можете совершить ПОПЫТКУ проверки и кинуть $d12$. Попытка проверки – это бросок одного кубика без каких-либо бонусов или иных положительных элементов, однако на попытку распространяются любые

штрафы и негативные состояния персонажа. На провал попытки вы всегда получаете дайс провала. При этом если вы выкинули 1 или 2, то ДМ должен поступить с героем особенно жестоко (как получится).

Порой, даже если у вас есть навык, события вынуждают вас действовать отчаянно и наверняка. В момент, когда у вас есть адреналин, вы можете использовать его дайс для проверки. При этом выпавшее на дайсе адреналина значение НЕ добавляется к проверке, а может заменить любой другой дайс в проверке. Помните, что адреналин можно применить только раз в ход, и это называется применить Отчаянный Дайс или совершить Отчаянную Попытку. В итоге какой бы высокий результат вы ни получили, он не дает дайс эффекта.

Сложность и дополнительный эффект

Чтобы эффективно преодолеть некое препятствие, необходимо броском проверки преодолеть некую Сложность. Сложность задаётся ДМ-ом в зависимости от выполняемой персонажем задачи. Провал не означает, что у персонажа вообще ничего не вышло.

Если была выброшена сложность на шаг меньше, персонаж делает что-то некрасиво, неправильно или неэффективно, а не безвозвратно все портит. По решению Действующих персонаж может все-таки достичь своей цели, но затратив для этого дополнительное время.

Шаги сложностей с пояснениями

Очевидно (3) – настолько легко, что даже тратить время не нужно.

Легко (6) – бытовая задача; обычно проверка не делается, но в условиях ослабления или прочих модификаторов применима.

Средняя сложность (9) является доступной любому, но при этом требует применения знаний, навыков, способностей. Эту сложность следует применять к большинству проверок.

Вызов (15) - дело уже серьезное, для таких знаний и финтов мечами нужно знать свое дело, т.е. быть тренированным. Советуется накладывать эту сложность проверкам, которые явно требуют особой подготовки и доступны только специалистам.

Большая сложность (21) применима к опасным предметам, объектам, в условиях нестабильной обстановки.

Триада правил Игрока

1) Превзойдя поставленную Мастером сложность проверки, достигнув следующей по градации сложности, вы вправе потребовать дайс эффекта.

2) вы можете выполнять простые действия без проверок, а также делать длительные действия, встречные действия, и помогать товарищу. Длительные действия занимают от одного раунда и автоматически тратят все очки действия (отмеченные в правилах символом «*»), а когда прерываются их нужно начинать заново. Такие действия требуют нескольких минут работы, например, ритуалы, взломы замков, или медицинская помощь. Встречные действия применимы, когда персонажи выясняют, кто из них сильнее и/или искуснее: оба бросают навыки и побеждает тот, кто выкинул больше. Помогать одному персонажу могут до двух других персонажей. Вы образуете триединство: в проверке применяются самые высокие из необходимых характеристик и навыков (помните, что в проверке участвует ТОЛЬКО 3 элемента), но при этом все необходимые статьи должны быть задействованы: если от вас требуется бросок Скорость + Интеллект, и при этом вам помогают, нельзя бросать Скорость дважды или трижды, игнорируя требование кинуть Интеллект. Если захочет, либо если у него НЕТ навыка, используемого в проверке, ваш товарищ добавляет вашей проверке малый (+2) бонус, если выбросит на соответствующей проверке лёгкую сложность. Если он не выкидывает и её, то «помощничек» делает только хуже, налагая малый штраф вместо малого бонуса.

Дайсы эффекта и провала

Количество случаев, когда вам может выпасть кубик эффекта или провала столь велико, что невозможно описать все варианты. Однако в наших силах подсказать вам самые подходящие примеры и просто дать направление фантазии.

У меня «провал»? Это очень плохо?

Закон жизни гласит: все ошибаются. И вы, и команда, и встречные персонажи. От мимолётной слабости не застрахован даже мастер своего дела, хотя, несомненно, мастера обладают таким высоким уровнем в своём классе, что имеют

защиту от откровенных обломов. Всякое случается.

Если вы получили дайс эффекта, то сделайте бросок д12 и сверьтесь с результатом:

1 – никакого дополнительного эффекта;

2-4 – добавьте д4 бонусом на любой бросок в этом ходу;

5-7 – следующее ваше действие стоит наполовину меньше *;

8-10 – малый бонус (+2) на все действия в этом раунде или получите д12 адреналина (добавьте выпавшее значение в ресурсы персонажа).

11-12 – ваше действие, вызвавшее эффект, не тратит абсолютно никаких ресурсов персонажа.

Если вы получили дайс провала, то сделайте бросок д12 и сверьтесь с результатом:

1 – Вы облажались по-полной. ДМ использует проверку против Вас же так, как сочтёт нужным;

2-4 – проверки навыков того же типа на ход получают большой штраф (-6);

5-7 – предмет в руках падает на д4 клеток в сторону; вы портите то, с чем работали, тратя треть ингредиентов или используя без эффекта расходный материал, выставляете перед собеседником себя дураком;

8-10 – ваш ход тут же заканчивается или персонаж не может прийти в себя в течении 6 секунд;

11-12 – ничего не происходит.

Действующие

Когда игрок описывает действия своего персонажа, применяя какие-либо его способности, он называется Действующим Игроком. Кто сейчас ведёт повествование, тот и Действующий. Этот участник буквально действует в рамках игры. Некоторые правила или обстоятельства дают преимущество Действующему, но ДМ считается таковым ВСЕГДА, поэтому становится игровым судьёй, чьё слово всегда весомее прочих.

Как конкретно это делается

1) Когда один из игроков делает более 3 последовательных заявок, т.е. очевидно выступает с игровой инициативой, ДМ называет его Действующим;

2) Действующий игрок описывает то, что видит его персонаж, в буквальном смысле, причём если описание красивое, но конкретное и не растянутое, то в конце игры вы можете засчитать

это достижением «поощрение отыгрыша»;

3) Действующий может давать описание как ему это выгодно, только если это не идет в противовес задуманного ДМом: нельзя сказать, что персонажи видят сундук с сокровищами, но можно уточнить, что на двери достаточно крепкий засов, чтобы укрыться в помещении.

Действующий игрок сменяется в момент, когда описывать окружение начинает кто-то другой. Это отличная возможность дать своё видение игры.

Столкновения

В «Интегри: Тропы» существует три типа столкновений: игровых событий, когда судьба персонажей зависит от их слаженности действий. Самые очевидные столкновения – боевые, когда несколько сторон сходятся в схватке за превосходство. Для игроков – это может быть понятным, но сложным для прохождения. Их мы разберем более подробно далее.

Социальные столкновения – это особый тип действия игры, когда игрокам надо уговорить, склонить в свою сторону, или воздействовать на восприятие другого неигрового персонажа (НИП). ДМ может решить, что парой бросков кубиков игроки не обойдутся, и активировать социальное столкновение (далее будет сказано, что ДМ это делает за особые пункты). В этом случае отметьте на листке или просто в памяти, что у встречного персонажа есть три пирамиды отношений к персонажам: личное, социальное и профессиональное отношение. Обычно все пирамиды отношений в начале социального столкновения начинаются с состояния «недоверчивый». Всего состояния бывают: недоверчивый, сомнение, приятие. Участвуя в социальном столкновении, игроки от лица персонажей говорят с НИП, подкрепляя свои слова проверками социальных навыков. ДМ оценивает сказанное ими от лица встречного персонажа, смещая пирамиды отношений по часовой стрелке к состоянию «принятие» или наоборот. Полученный в проверке дайс Эффекта позволяет повернуть пирамиды отношений дважды. Для того, чтобы уговорить дружественных персонажей, сложность бросков равна 6, для нейтральных – 9, для агрессивных – 15, для злейших врагов – 21. Для более страшных противников переговоры могут быть и еще сложнее. Социальные столкновения часто становятся настоящим испытанием для

неподготовленных игроков, поэтому осторожнее с оценкой слов!

Столкновения навыков основаны исключительно на бросках навыка, когда перед игроками стоит определенная задача (например, найти путь к затерянному храму, распознать древние писания, выследить вход в Зияние), а решается она при помощи 12 бросков навыков с одной сложностью, определяемая по стандартным правилам сложности проверок. Количество успехов зависит от сложности выполняемого задания. 3 успеха – самое легкое (доступны 9 провалов), 6 – нормальное (6 провалов), 9 – сложное (только 3 провала). Если провальных проверок оказалось больше, то дело, выполняемое персонажами, неудачно: персонажи страдают от поражения, их повреждает, их замечают, либо они полностью теряются в своих выводах.

Столкновения призваны ускорить темп игры, добавив в неё динамики и интереса. Некоторые игроки участвуют в НРИ для того, чтобы специально проходить определенные типы столкновений. Некоторые игроки специально ищут неприятностей, чтобы устроить сражения. Такие игроки помечают количество убитых врагов или даже коллекционируют их головы в игре. Это не так плохо, в «Интегри: Тропы» можно играть таким образом, но нужно понимать, что такая тяга к сражениям погубит и персонажей, и команду.

ОПАСНОСТИ

В «Интегри: Тропы» битвы занимают очень большое значение: кроме самозащиты персонажам приходится осаждать подземелья между миров. Это тот момент, когда игра приобретает черты тактической военной стратегии, где жизнь персонажа зависит от слаженности командных действий, и рациональной траты игровых ресурсов. Для проведения сражения в «Интегри: Тропы» вам понадобится: расчерченное дюймовыми клетками поле для жетонов или миниатюр, либо обычный лист в клетку, где карандашом ДМ будет рисовать все данные. В бою очень важна точность, а многие правила рассчитаны дистанцией на клетки. Каждая клетка в описании правил подразумевает квадратный метр в игровой реальности. Поэтому если вы не хотите отыгрывать бои и прочие столкновения со всей точностью, то вы можете решить их словестно, передавая право Действующего между игроками по очереди.

Описание ресурсов персонажа

Система боя в «Интегри: Тропы» - динамичная игра, нужно следить за несколькими параметрами, для удобства названные РЕСУРСАМИ персонажа:

- Хиты - средняя мера жизненных сил, удачи и навыка персонажа. Хиты бывают двух видов: регулярные и критические. Если персонажа что-то или кто-то повреждает, то вы расплачиваетесь за это из запаса хитов. Сначала тратятся регулярные, а потом критические. Их значение высчитывается деления общего запаса хитов (в свою очередь общий запас складывается из всяческих параметров персонажа, подробнее в основной книге правил);

- Действия или пункт действий (отмечаются значком *) – запас особых очков, за которые вы «покупаете» движения персонажа. В начале боя получите треть от максимума действий (округлить вниз). В начале каждого хода восстановите весь запас действий. Любая трата * вычитается из этого запаса;

- Адреналин (отмечается символом @) показывает насколько персонаж взбудоражен, насколько активна его нервная система. В начале боя каждый персонаж получает классовое значение адреналина, а затем, в конце каждого раунда, должен совершить бросок этого дайса. Если игрок выкидывает максимальное значение, то значение дайса увеличивается на 1 шаг (д4 стал д6, д6 стал д8 и т.д.). Если максимальное значение не выброшено, то вы приписываете к адреналину +1 заряд. Этот заряд учитывается при любых бросках дайса адреналина, в том числе и в конце раунда. У каждого класса свое стартовое значение адреналина.

Один раз в ход вы можете применить дайс адреналина на одну из следующих выгод:

- 1) сделать бросок @, чтобы получить половину (округлять вниз, минимум 1) полученного значения пунктов действий (*);

- 2) сдвиньте значение статов по часовой стрелке или против в физической или духовной характеристике (отмечайте это на листе персонажа стрелкой у треугольника характеристики, при этом производные ресурсы, вроде хитов, не меняются, а вот дайсы на разных навыках изменятся). Выбрав этот вариант, восстановите также на выбор: 3#, 2 хита или 1 Психики;

- 3) совершите Отчаянную Попытку - замените любой элемент проверки в этот ход на дайс адреналина, но при этом вы не получите дайс эффекта.

Если вы накопили столько адреналина, что его уже д12, а он должен увеличиться еще раз, то тут же сбросьте его до 0 и получите фишку Резонанса. Резонанс - очень редкий, но крайне полезный ресурс!

Резонанс (отмечается значком ®). В начале игры у вас 1®. Вы получаете еще 1®, как описано выше, при пределе @, а еще когда выполняете условие Добродетеля персонажа (как описано далее).

В любой момент хода (один раз в ход) вы можете потратить пункт Резонанса (®), чтобы получить одно из преимуществ:

- 1) получить д12 пунктов действий (*);

- 2) сократить полученные повреждения на д12;

- 3) получить д12 Вдохновения (#).

Вдохновение (отмечается значком #) – запас магических сил, сравнимо с «маной» из многих видеоигр, только смысл его в том, что это буквально вдохновение персонажа. Восстанавливается на бросок дайса Нитей после отдыха (но не чаще раза в час), ЛИБО восстанавливается полностью, если получили от ДМа пункт Резонанса за выполнения своего Добродетеля, ЛИБО восстановите д12 Вдохновения, если получили хотя бы 1 опыта за выполнения Греха персонажа (навязывается ДМом, как описано далее). Тратится на применение мистических навыков и сил как «плата» за их активацию.

Психика – уровень адекватности и психического барьера персонажа. Если персонаж увидел жуткие события жизни на Тропе, Ведущий может попросить сделать его проверку шока духа со стандартной сложностью (9). Если проверка провальна, разница между броском и сложностью списывается с психики. Другими словами, это эдакие психические хиты персонажа. Если пункты Психики падают до нуля, ДМ вправе постоянно использовать Грех персонажа без какой-либо платы, навязывая панические состояния и неадекватное поведение.

Характер

Все люди разные, и Странники – не исключение. У каждого человека свой характер, свой нрав. Свои плюсы и минусы. В игре «Интегри: Тропы» эти детали характера отыгрываются при помощи трех показателей, которые отмечены отдельно на листе персонажа.

Добродетель – это то светлое, что не изменится в персонаже, даже если он пройдет все круги ада. Это лучик света даже в самой черной душе, и черты характера, которые позволяют персонажу не отдаться силам Хаоса. Если игрок заявляет действия, которые, по мнению Действующих (абсолютно субъективно), очень соответствует Добродетелю персонажа, то игрок получает пункт Резонанса (*) и восстанавливает все Вдохновение (#).

Грех – это противоположность Добродетели, скрытый Зверь внутри каждого живого существа. Это темные страсти и желания, которым подвержен любой человек. ДМ может активировать Грех персонажа (потратив свою фишку Интеграции), чтобы заставить его действовать соответственно Греху. Если это произошло, то персонаж получает 5 пунктов опыта и восстанавливает д12 Вдохновения (#).

Тайна – это личный секрет персонажа, его скелет в шкафу, который никто не хотел бы видеть. Но жизнь такова, что порой скелеты оживают. По сути Тайна – личный квест (задание) каждого персонажа, который не может быть решен. ДМ (как сам считает правильнее) может использовать Тайну, чтобы активировать событие, связанное с персонажем. И, если персонажи выживают, то получают общекомандное достижение (как описано далее).

Каждая деталь характера дала персонажу какой-то символ (Символ Характера). Каждый символ отвечает за какие-то аспекты личности. Δ - действия, Ψ – эмоции, Ω - знания. В свой ход вы можете потратить 3#, чтобы получить малый бонус (+2) на соответствующее действие за каждый подходящий имеющийся символ действия. Правомочность применения оценивается Действующими, абсолютно субъективно.

Делать так можно только раз в ход.

Действия и движения

Система боя в «Интегри: Тропы» - классическая для НРИ, пошаговая. Когда наступает момент сражения, все персонажи действуют по очереди. Игрок командует своим персонажем, ДМ – всеми остальными. Начиная боевое столкновение, следуйте данному порядку:

1) Каждый участник получает свой дайс адреналина (монстры не получают, только если не сказано иного в их описании);

2) Каждый участник получает треть всех своих пунктов действий (*) округляя вниз;

3) Каждый участник делает бросок инициативы (бросок шока реакции). У кого больше инициатива – тот и действует первым, а далее – по убыванию. За одинаковые группы противников ДМ делает один бросок инициативы. Если у кого-то вышло одинаковое значение инициативы, то ходит тот, у кого больше базовый уровень. Если базовые уровни равны, то просто повторите бросок инициативы конкретно для этих целей, чтобы выяснить их первенство (либо пусть бросят д12, чтобы узнать, кто первый).

Когда персонаж начинает ходить:

1) Восстановите все действия (*) до максимума, сколько бы у вас их ни было;

2) Вы тратите * на движения и удары, как это описано далее, причем сами решаете, как сделать это лучше (эдакий боевой микроменеджмент). Постарайтесь продумать свой ход заранее, иначе боевая часть займет слишком много времени.

Если одна сторона нападает на вторую внезапно, то это считается раундом неожиданности, и в его течении атакующая сторона получает малый бонус на ВСЕ броски (даже повреждений), а у защищающейся стороны нет * на какие-либо способности, только если способности не активируются моментально, т.е. без траты *.

Количество пунктов действий: максимальное значению суммы Скорости и Интеллекта. В свой ход вы можете сделать столько действий и движений, сколько вам позволяет запас пунктов действия (*), причём в любой комбинации. Стоимость типичных движений и действий написана далее. Вы можете комбинировать их так, как вам покажется лучше. Например, вы можете передвинуться на несколько клеток, атаковать, вновь подвигаться, применить силу, а оставшиеся действия оставить прозапас, на случай, если враг будет атаковать по вам.

Виды действий

Все действия и движения в «Интегри: Тропы» делятся на три типа: физические, характер и ментальные. В свою очередь движения всех типов делятся на виды: простые, сложные.

Физическое движение подразумевает работу руками, ногами, или всем телом сразу. Это занимает четыре действия (4*).

Действие характера подразумевает проявление воли и харизмы. Используется, например, для того, чтобы давать кому-то указания, внятно выражать свою позицию, или для колдовства. Это занимает 3*.

Ментальное действие отражает работу мыслей в голове персонажа. Включает проверки знания о противниках, память нужных Нитевых (магических) формул, доля секунды, чтобы заметить что-то боковым зрением. Это занимает 2*.

Кроме деления на типы, каждое движение и действия могут быть простыми, сложными или особыми.

Простые действия доступны любому живому существу, при любом уровне подготовки и возможностей. Любой может попытаться их сделать.

Сложные действия включают в себя особые рывки, броски и перехваты. Использовать их можно только если у вас есть ячейка тренировки в предмете, который вы используете (обозначено в графе тренировок персонажа) или навык рукопашной, если речь идет о битве на кулаках.

Простые действия

1) Ходьба – вы проходите 1 клетку за каждое потраченное *. При этом: упасть можно за ментальное действие (как реакция на обнаружение опасности), подняться за физическое движение; в приседе вы получаете дополнительный ранг статуса Медленно (Медленно I, если его не было); ползти – два ранга Медленно (Медленно II); идти в скрытности три ранга Медленно; бег – заявив это действие, вы проходите 2 клетки за каждую потраченную *, последнюю клетку движения можно закончить проверкой манёвра, но на все последующие действия в этом раунде накладывается средний штраф (-4).

2) Атака – считается физическим действием, но количество * разнится в зависимости от оружия. Вы бьёте оружием в своей основной руке. Если вы

атакуете импровизированным оружием (вроде ножки стула или бутылки), то это считается физическим движением, а повреждения с такого предмета будут Тело + д4 или д6 (в зависимости от оценки ДМа убойной мощи предмета).

3) Защита – Чтобы попасть по цели, атакующему нужно выкинуть на соответствующем навыке атаки как минимум значение защиты цели. Значение защиты разные для ближнего и дальнего боя. Базовое значение защиты – 6. К этому значению добавляется базовый уровень персонажа, плюс шаги (+) в Интеллекте или Скорости. Против дальних атак применяется меньшее значение. Против ближнего боя – большее. Если бросок атакующего больше защиты цели, то цель получает удар от оружия в руках атакующего (в этом моменте возможны комбо и кубики эффекта, но о них – позже).

4) Изготовка - объявляется в начале хода, вы можете израсходовать половину *, после чего применимы только мгновенные действия, не требующие траты *. Откладывает оставшиеся * какбы напотом. Вы объявляете тип происшествия, на который среагирует персонаж до начала своего следующего хода (например, «увиджу противника», «противник подойдёт ко мне», «противник будет атаковать моего союзника» и т.п.). Если в течении раунда заявленное событие происходит, вы тут же можете провести одно действие, на которое хватает запасенных *. Например, атаковать дважды нельзя, но, если первая атака вызывает начало комбы, вы можете продолжать её, пока у вас есть сохраненные *.

5) Манипуляции – считается физическим движением. Персонаж применяет или взаимодействует с предметами. Это включает применение лекарств, нажатие на клавиши хакерских устройств и т.п. Если предмет не подготовлен на ячейке веса на теле, ДМ может попросить сделать проверку, основанную на Координации со сложностью 9, чтобы найти нужный предмет в суматохе столкновения, на провал предмет не найден и нужно тратить еще одно действие манипуляции.

6) Захват – считается физическим действием. Может закончить комбу, требует бросок Эрудиция + Координация + д12 против навыка уворота цели, либо против Скорость + Воля + д12. Цель может попытаться вырваться в свой ход по той же проверке ИЛИ по навыку маневра (считается физическим движением). Цель может попытаться

атаковать того, кто ее держит, и при получении кубика эффекта, автоматически и моментально вырваться из захвата. Удерживать цель стоит физическое действие каждый ход. Цель получает малый штраф на все броски (даже на повреждения) пока находится в захвате, а все остальные получают малый бонус на все броски против цели. Тот, кто держит цель, может наносить ей бросок кубика Тела (или половина физического атрибута, округленный вниз – для неигровых персонажей) повреждений. Достигая в захвате еще и дайса эффекта, цель роняет оружие, а любые попытки вырваться из захвата будут носить не малый, а большой штраф, при этом любая провальная попытка будет автоматически вызывать травму у цели (предположительно травму именно того места, которое удерживается врагом). Если цель больше персонажа в размерах, то персонаж начинает буквально висеть на захваченной части, но цель может кинуть свой физический атрибут (навык крепкость) против навыка крепкости персонажа, или поднять его на себе. Если цель достигает кубика успеха, то кидает персонажа в сторону, вызывая повреждения от падения, освобождаясь от захвата. Само собой в состоянии захвата цель не может использоваться действие ходьбы ни в каком виде.

7) Ретироваться – физическое движение, вы считаетесь не в ближнем до конца своего хода или до первой вашей атаки в ближнем бою. Если вы атаковали врага или были атакованы в ближнем бою, то считается, что вы «завязли в рукопашной» и обмениваетесь ударами, блокируете и уворачиваетесь. Чтобы отойти от врага, нужно ретироваться. Без этого, если вы по своей воле отходите из зоны атаки врага, то враг может использовать ментальное действие, чтобы атаковать вас.

8) Соплетение - применение мистического навыка, необходимого для изменения заклинания с доски тренировок. Считается ментальным действием, но стоимость в * зависит от конкретного заклинания.

9) Магический бой – вы можете призывать быстрые, несформированные, но раскаленные и смертельно опасные энергетические Нити, ЕСЛИ используете Нитевой проводник, т.е. предмет из ячеек тренировок «Нитевое» или специальный предмет в своей руке. Используя такой предмет, вы можете использовать навыки ближнего и дальнего боя для проведения особых «магических» атак.

При этом вы используете все стандартные характеристики Нитевого оружия, включая повреждения, плату в *, и специальные правила. Если не написано иного, дальность таких атак Нити + д12, но также для таких атак существует лишь удвоенная дистанция для предельной стрельбы. Все атаки магического боя считаются бронебойными для всех существ и супербронебойными для монстров с особой защитой. Каждый удар магического боя тратит 1#.

10) Удар из тени – проводя атаку из состояния скрытности и в упор (для огнестрельного оружия), если атака успешна, персонаж автоматически максимизирует один из кубиков повреждения.

11) Перезарядка – позволяет перезарядить оружие дальнего боя, стоимость в * зависит от оружия.

12) Навык - применить какой-то навык (что-то кроме боевых техник). В зависимости от навыка, действие может быть разного вида. Продолжительные действия требуют минимум 5 минут работы (взлом замков, хакерство, разгадывание загадки). Если делать это второпях, за 12 раундов, то персонаж получает большой штраф на все свои броски кубиков.

Отчаянные атаки и защиты

Если у вас нет навыка атаки, но у вас есть ячейка тренировки в используемом предмете, вы можете применить шок тела для проверки. Если нет ни навыка, ни ячейки тренировки, то используйте правила попытки. При этом провал попытки вызывает контратаку по обычным правилам.

Сложные действия

1) Самозащита – как написано выше, если бросок атакующего больше защиты цели, то цель получает удар от оружия в руках атакующего. Однако защищающийся может потратить *, если эти пункты у него еще остались (помните, запас действий есть с начала хода, и обновляется только на новом ходу), чтобы применить навык ближнего боя, чтобы блокировать атаку, либо навык уворота, чтобы от атаки увернуться. Каждая попытка такой самозащиты стоит 2*, т.е. если у вас на конец хода осталось 4*, то вы можете попытаться защититься от 2х атак в течении всего раунда. Но вот от 4й атаки вам уже придется использовать обычную

защиту.

Используя навык, вы получаете бонус к защите от конкретной атаки в зависимости от выброшенной сложности: 6 – малый бонус, 9 – средний бонус, 15 – большой бонус. НО! Поймите логику этих бросков: блок подразумевает, что вы парируете атаки врага оружием или щитом в руках, а уворот значит, что вы уходите от атак врага, не касаясь его.

Вместо уворота вы можете захотеть именно заблокировать выстрел, но тогда:

- средний штраф, если в вас летит метательный снаряд, стрела, или болт;
- нет штрафа, если используется щит (помните, что для этого нужна ячейка тренировки, иначе это будет просто преградой), и если в вас летит метательный снаряд, стрела, или болт;
- три больших штрафа, если по вам ведется стрельба из огнестрельного оружия и не используется щит II-III ранга.

Если в вас стреляют, то уворачиваясь, вы обязаны тут же применять действие переката, если можете и вам хватает *. Чтобы уворачиваться в ближнем бою, вы

должны потратить физическое действие в свой ход.

2) Авто-взвод – данное действие применимо к любому оружию со специальным правилом «очередь» со значением 3 и выше. Заявляется в начале хода, в течении которого вы можете сделать ходьбу не более чем в 3 клетки и выстрел из оружия. Остальные действия сразу же тратятся, предавая специальному правилу «очередь» значение потраченных очков. Например, у вас осталось 8*, значит у вашего оружия на этот ход «Очередь 8». При этом тратится в 3 раза больше патронов: считается, что за каждую единицу значения очереди, вы тратите 3 патрона. Для пулеметов 3 + базовое количество кубиков повреждений. Поэтому может так случиться, что очередь прервётся из-за окончания боезапаса, но это не вернет вам потраченных *. При подсчете повреждений вы выбираете столько кубиков, сколько показатель скорострельности в этот ход. Каждый дайс эффекта накладывает новую рану. Стрелок может выбрать атаковать несколько целей. При этом он выбирает исходную точку для стрельбы, а затем распределяете атаки на каждую клетку от нее, словно делаете дорожку из выстрелов. Атаки тратятся даже на пустые клетки, как и патроны.

3) Подавление – как Авто-взвод, но применяться может только если в магазине не менее трети патронов, а повреждения наносятся только при получении дайса эффекта. Стрелок не получает штрафов на атаку за укрытие противника или какие-либо его состояния (например, если он пал ниц). При этом все цели в зоне поражения получают средний штраф на все свои действия до начала хода стрелка.

4) Стрельба по образу – вы стараетесь хоть как-то попасть по противнику, не высываясь из своего укрытия. Сделайте обычный выстрел с большим штрафом. Вы не теряете бонус укрытия, но не можете оставаться невидимым для зрения врагов. Вы можете вести стрельбу очередями и авто-взвод с сопутствующим штрафом, но не можете вести стрельбу на подавление.

5) Многоружный – может начинать комбу, но НЕ может её связывать, персонаж атакует оружием в каждой руке. Суммируйте необходимое для удара обеих рук количество * и разделите пополам, округлив вниз, чтобы выяснить итоговую плату в *. При этом, если у вас нет ячейки тренировок «Амбидекстр», то вы получаете разного рода штрафы:

- Малый штраф на атаку с основной руки;
- Средний штраф на неосновную руку;
- Еще один малый штраф на обе руки, если в руках оружие разного веса.

6) Перекаты – считается физическим движением. Можно применить как в свой ход, так и в ответ на дальнобойную атаку противника. Вы делаете проверку навыка уворота и перемещаетесь к ближайшему укрытию в зависимости от броска. Перемещение в зависимости от выброшенной сложности: 6 – 1 клетка, 9 – 2 клетки, 15 – 3 клетки. Если в итоге вы так и не оказались за преградой, то можете «пасть ниц», чтобы получить хоть какую-то защиту от атаки противника.

Можно попытаться сделать перекат и от атаки в ближнем бою, но только от самой первой, либо если вы достигли кубика эффекта при контратаке. Тогда ближний бой рвётся, и вы можете делать перемещение.

Комбо

В ближнем бою противники налетают друг на друга целым градом ударов в надежде преодолеть защиту противника, а останавливает их лишь умелые блоки и движения их цели. В

дальнем бою скачущие между укрытиями противники надеются прострелить укрытие цели, тем самым убив её или, как минимум, выманить на более выгодную позицию. Сражение — это настоящая головоломка для участвующих сторон, где лишь расчет и выдержка могут решить исход. Именно поэтому в бою дайсы эффекта отличаются от дайсов эффекта для остальных проверок. Дайсы эффекта в бою связывают удары в КОМБЫ.

Ведущие правила комбо-ударов

- Делая любой удар, имея ячейку тренировок с тем оружием, которое используете, вы начинаете ваше комбо, если в применяемом ударе не сказано обратного;

- Чтобы продолжить комбо, вам нужно достичь дайса эффекта в своём ударе. Вы можете выбрать не кидать эффект, а вместо этого нанести новый удар лишь с половиной стоимости в * (округлить вниз). Либо вы можете прервать комбо, получив дайс боевого эффекта (описан далее). Вы обязаны прервать комбо, если у вас не хватает * для какой-либо новой атаки;

- Чтобы достичь дайса эффекта в бою, необходимо перекинуть сложность на 5;

- Если новый удар комбо достигает дайса эффекта, то комбо продолжается — повторите этот шаг вновь (длина комбо отмечается как шаг комбо - 2х комбо, 3х комбо, и т.д.);

- Если была совершена минимум 3х комбо, то противник получает дайс травмы, описанный ниже;

- Вы можете совершать комбо удары по разным противникам вокруг себя, НО повреждения от комбо считаются после проведения всех атак;

- Подсчитайте сколько комбо ударов прошло по цели, затем сделайте бросок всех кубиков повреждений. Одна отдельно взятая комбо считается одним ударом, что важно, например, для учета брони. Например, если со всех дайсов комбы вы сняли 20 хитов, то тяжелая броня поглотит лишь 10 из них;

- Вы также получаете малый бонус (+2) к повреждениям за каждый шаг полученного комбо. Так 3х комбо даст трижды +2 к повреждениям;

- Некоторые способности и тактические особенности дают бонусные повреждения, которые отображаются в виде целых чисел или кубиков. По главному правилу триады, вы можете использовать только три бонуса в броске

повреждения, сколько бы их ни набралось (но вы все также можете выбрать самые полезные из них).

Иногда выгоднее прервать свою комбо, чтобы получить кубик боевого эффекта, а затем начать новую комбо на более выгодных условиях.

ДАЙС БОЕВОГО ЭФФЕКТА

Сделайте бросок d12, если каким-либо образом достигаете дайса боевого эффекта, но не продолжаете, а прерываете комбо. Данный дайс полностью заменяет обычный дайс эффекта.

Сверьтесь с таблицей результатов:

1) Волнение: увеличьте значение дайса адреналина на один шаг;

2) Удар по пальцам: нанесите +дб бонусных повреждений, противник получает малый штраф на все свои броски в свой ход;

3) Оружие выбито: ваш противник тратит физическое движение в свой следующий ход, вы получаете +1 заряд адреналина;

4) Удар в болевую точку: противник получает малый штраф к защите до конца своего хода, вы получаете +1 заряд адреналина;

5) Позиция: противник смещается на 1 клетку в любую сторону по собственному желанию. Если не может, то падает, а вы получаете +2 заряда адреналина;

6) Боевое усердие: противник отступает на 1-3 клетки назад по вашему выбору, ЛИБО вы получаете малый бонус на все броски по противнику (в том числе повреждений) до конца вашего следующего хода, также вы получаете +2 заряда адреналина;

7) Оттолкнуть: вы смещаете противника в любую сторону по вашему желанию, затем наносите +д8 бонусных повреждений, также получите +2 заряда адреналина;

8) Удобный момент: нанесите противнику одну бесплатную атаку, которая не считается частью комбо и вызвать дайсы эффекта не может, при этом используйте обычный навык боя, без применения бонусов, классовых или иных способностей;

9) Пыль в глаза: противник получает статус Слеп I до начала своего хода, затем наносите +д8 бонусных повреждений и увеличьте значение дайса адреналина на один шаг;

10) Прижат: противник падает и до начала следующего хода все атаки по нему получают +д8 бонусных повреждений, вдобавок увеличьте

значение дайса адреналина на один шаг;

11) Обезоружен: оружие противника вылетает из рук по кубик у смещения (см. далее) на д12 клеток (если рукопашный бой) ЛИБО (если дальний бой) цель падает и перемещается на 3 клетки по линии стрельбы.

12) Критический урон: повреждения минуют броню, а если брони нет, то сразу идут в критические хиты, затем наносите +д12 бонусных повреждений, затем увеличьте значение дайса адреналина на один шаг.

Повышение дайса адреналина

В некоторых правилах нередко вы получаете возможность увеличить значение дайса адреналина. Это полезная возможность приблизиться к получению Резонанса. При повышении значения дайса адреналина сохраните все накопленные заряды. Таким образом на один хаод можно несколько раз увеличить дайс адреналина, приблизив его к отметке в д12.

ПРИКРЫТИЯ

Чтобы узнать, есть ли прикрытие у цели, есть два способа это узнать:

- Если дело происходит не на поле боя, а вы не перемещаетесь по тактической карте, то «посмотрите» на игровую ситуацию «из глаз» персонажа. Важно уточнить детали у Действующих;

- Если вы используете тактическую карту, то проведите воображаемую линию от центра клетки, в которой стоит ваш персонаж, до клетки с противником. Чем больше преград пересекает линия, тем больше укрытие у вашей цели.

Прикрытия бывают 3х видов и налагают 3 вида штрафов атакующему. Причём это применимо и в ближнем бою (например, когда бьёшь через угол или через щель).

Легко прикрыт - видно почти всё тело, но линия обзора пересекает какой-то предмет не миниатюрного размера, что налагает малый штраф на атаку.

Средне прикрыт - видно пол тела, линия видимости от центра до центра клеток вынуждена «подняться» на уровень туловища цели, чтобы достичь центра ее клетки, что налагает средний штраф на атаку.

Сильно прикрыт - видно только часть тела, большой штраф на атаку.

ШОК

Нередко в правилах вы обнаружите требование сделать особый тип проверки, который называется бросок шока. Бросок шока бывает трех разных видов: шок тела (Тело+Харизма), шок реакции (Скорость+Интеллект), и шок духа (Воля+Эрудиция). Для всех игровых персонажей шоки – это не развивающиеся черты, это НЕ навыки, но вместо этого вы можете применить навыки крепкости, реакции и выдержки соответственно вместо необходимого шока. Применить навык вместо шока можно в любой момент, только если в правилах не указано иного.

ТРАВМЫ

Травмы – это грустная правда тех, кто часто сражается, особенно на Тропах. От травм никто не защищен, поэтому очень важно, чтобы игроки расправлялись с врагом быстро и наверняка. Все хуже, если дело дойдет до добиваний. Когда любой персонаж теряет сознание от удара, или когда персонажа без создания осознанно добивают, то даже если персонаж выживет, то он получит травму. Так же персонаж получит травму, если по нему прошла как минимум 3х комбо.

Нанося травму, сделайте бросок д12:

1 или 12 – часть тела на ваше усмотрение;

2-4 - верхняя часть тела;

5-8 – торс;

9-11 - нижняя часть тела.

Каждая нанесенная травма оставляет свой след на теле персонажа. Если от удара, вызвавшего травму, вы не потеряли сознание, то от травмы останется лишь шрам, как только вы полностью исцелите свои хиты. В таком случае эффект от травмы сохраняется до конца боя, но не дольше. Если же вы потеряли сознание, то получаете бросок по таблице добивания, а травма остаётся до тех пор, пока вы её специально не излечите при помощи особых ритуалов или хирургического вмешательства. Каждая травма увеличивает значение дайса адреналина автоматически!

Травмы головы

1) Выбито 3 зуба, средний бросок шока реакции (9) или потеря 3* каждый ход;

2) Оторвана часть уха, бросок шока реакции со сложностью (9), или кровь затекает внутрь, что

дает большой штраф на восприятие;

3) Сотрясение головы, сложный бросок (9) телесного шока или средний штраф на все действия;

4) Нос взрывается фонтаном крови, сложный бросок (9) телесного шока или статус Шок I;

5) Лоб рассечён, повреждена кость, кровь в глазах, средняя проверка шока (9) реакции или статус Слепь;

6) Удар в висок, повреждён мозг, сложный бросок телесного шока (15) или статус Шок II;

7) Разрезало или оторвало щёку, сложный бросок телесного шока (15) или потеря 1 хита каждый ход;

8) Разрезало или оторвало губу, сложный бросок шока реакции (15) или потеря 1 хита каждый ход;

9) Челюсть хрустнула или сломана, сложный бросок шока реакции (15) или статус Шок III;

10) Треснутый череп, большой штраф (-6) на все действия;

11) Выбитый глаз, больше не видит, два больших штрафа (-6-6) на все действия;

12) Череп разошёлся по швам, очень сложный шок тела (21) или кома, персонаж без сознания.

Травмы торса

1) Вывих конечности, бросок телесного шока средней сложности (9) или оружие выпадает из рук и поднять его будет стоить два физических движения;

2) Сломаны пальцы, бросок телесного шока средней сложности (9) или далее атаки идут с малым штрафом;

3) Выбит локоть, бросок телесного шока со средней сложностью (9) или все проверки рукой делаются с большим штрафом;

4) Повреждено плечо, бросок телесного шока со средней сложностью (9) или рука отключена, нельзя предпринимать никаких действий этой конечностью;

5) Хрустнуло д12 ребер, бросок телесного шока крайне малой сложности (3) за каждое ребро или малый штраф на все физические движения за каждое ребро;

6) Отбиты лёгкие, бросок телесного шока средней сложности (9) или статус Слабость II;

7) Сильный разрез, -1 хит каждый ход пока не будет оказана первая помощь со средней сложностью (9) или с большой сложностью (15),

если дело происходит в бою;

8) Отбиты почки, сложный бросок телесного шока (15) или потеря 4* каждый ход;

9) Разрыв селезёнки, внутреннее кровотечение, сложный бросок шока тела (15) или -1 хит каждый ход до полного исцеления.

10) Повреждён кадык или шея, сложный шок тела (15) или статус Медленно III;

11) Рука очень пострадала. Сложный шок тела (15), иначе конечностью нельзя пользоваться. Если вы упали без сознания, значит руку оторвало навсегда;

12) Прямо в сердце, очень сложный шок тела (21) или кома, персонаж без сознания.

Травмы нижней части тела

1) Булочки. Сидеть будет сложно. Может причинять штрафы на концентрацию;

2) Пах, увы... бросок телесного шока средней сложности (9) или пропуск следующего хода. Если вы упали без сознания, то теперь вам не до семьи;

3) Вывих ступни, бросок телесного шока средней сложности (9) или статус Медленно I;

4) Сломано д12 пальцев на ногах, бросок телесного шока средней сложности, или статус Медленно II;

5) Сильный разрез, бросок шока реакции средней сложности, или , -1 хит каждый ход пока не будет оказана первая помощь со средней сложностью (9) или с большой сложностью (15), если идет бой;

6) Повреждён сустав, бросок телесного шока средней сложности, или , -1 хит каждый ход пока не будет оказана первая помощь со средней сложностью (9) или с большой сложностью (15), если дело происходит в бою, и статус Медленно II;

7) В нерв, сложный бросок телесного шока (15) или статус Медленно III;

8) В кость, сложный бросок телесного шока (15) или нельзя ходить;

9) Коленная чашечка, сложный бросок телесного шока (15) или нельзя ходить и теряется 4* каждый ход;

10) Тазобедренный сустав, сложный бросок телесного шока (15) или нога отключается;

11) Нога сильно повреждена, сложный бросок шока тела (15), либо статус Медленно III, если вы падаете без сознания от травмы, то значит вам отрывает ногу навсегда.

12) Ноги парализует. Очень сложный шок

тела (21). Этот эффект может быть расценен при ударе в спину и наоборот.

СТАТУСЫ

Чтобы отыграть все особенности их жизненного тонуса, в «Интегри: Тропы» была разработана система статусов состояния персонажей, которые могут быть негативными и позитивными. Некоторые статусы накладываются через способности, силы и заклинания, но некоторые могут вызываться через ситуационные бонусы и штрафы. Каждый раз, когда видите в описаниях правил статус, сверьтесь с его описанием. Статусы с рангами. Имеют особое значение: I, II, или III. В зависимости от этого, чтобы избавиться от статуса, в начале каждого хода персонаж кидает отмеченный в скобках шок со сложностью 6, 9, или 15, в зависимости от ранга. Либо статус пропадает сам собой через 3, 10, или 50 раундов, в зависимости от ранга. Если вы избавились от статуса, но он все равно действует на вас до конца текущего хода. Статусы без ранга уникальны, но просты в описании. Если на персонаже набирается несколько одинаковых статусов, то применяется с наибольшим рангом, а время его эффекта начинается сначала.

Описание статусов

Боль I-III (шок тела) – персонажа сковывает всеобъемлющая боль, ограничивающая его в действиях. За каждый ранг этого статуса получите малый, средний, или большой штраф на всефизические движения.

Медленно I-III (шок реакции) – за каждый ранг этого статуса персонаж должен заплатить дополнительно * к стоимости каждой клетки.

Оглушение (шок духа) – персонаж не понимает, что происходит, и тупо вертит головой, стараясь собрать осколки своего сознания. Персонаж получает большой штраф на все броски и не может использовать действие движения ни в какой форме.

Паника I-III (шок духа) – персонаж не может контролировать свои действия, и управление переходит в руки ДМа. Персонаж старается стрелять во все, что движется, бежит от опасности, или ищет спасительный выход (например, к ближайшему водяному источнику, если горит).

Пламя I-III (шок реакции) – если персонаж не избавился от статуса в начале хода, то теряет д12

повреждений за каждый ранг статуса, и должен откинуть шок духа с той же сложностью, чтобы не получить статус «Паника» с тем же рангом.

Проклятье I-III (шок духа) – за каждый ранг статуса персонаж должен выкинуть в проверку на 3 больше, чтобы получить дайс эффекта, и на 3 меньше, чтобы получить дайс неудачи.

Рок – персонаж борется с самой смертью. Вместо шока сделайте бросок д12. 1 – персонаж восстановил 1 хит. 10-12 – персонаж погиб. Увы.

Слабость I-III (шок тела) – персонаж не в силах держать оружие, а жизненный тонус покидает его. Любое физическое движение стоит на * за каждый ранг статуса.

Слеп (шок тела) – персонаж ничего не видит и получает большой штраф (-6) на все проверки, связанные со зрением, в том числе к атаке и защите.

Упавший (шок реакции) – персонаж лежит на земле, получая малое прикрытие от стрелковых атак, но малый штраф к блокировке ударов, и средний штраф к уклонениям.

Усталость I-III (шок тела) – персонаж еле передвигает ноги, получая малый штраф на все действия за каждый ранг статуса, не может совершать попытки и восстанавливает только половину хитов, Вдохновения, психики (округляя вниз).

Шок I-III (шок тела) – за каждый ранг статуса все действия персонажа стоят в 2, 3 или 4 раза больше * соответственно.

Яд I-III (шок тела) – персонаж теряет шаг (+) в статье Тело, и, если оно становится ниже значения д4, то теряет ВСЕ хиты, и начинает умирать. Если шок откинут, то шаг Тела возвращается. Если Тело уже на максимуме, то Яд тут же прекращается. Если персонажа вылечат, или введут антидот, то это восстановит все потраченные от яда хиты.

Хиты

Хиты – ваш основной ресурс жизнеспособности, отображающий меру живучести вашего персонажа. В «Интегри: Тропы» хиты отображают среднюю меру живучести, удачи, навыка и силы воли персонажа. Это не просто «пункты жизни», а прошедший по персонажу удар не значит, что он действительно получил попадание из автомата Калашникова в упор.

Выяснив свое общее значение хитов, разделите его пополам, запишите получившиеся

значения в регулярные и критические хиты. Неравный остаток запишите в регулярные хиты. Если не сказано иного, когда вы получаете повреждения, вы отнимаете свои регулярные хиты, и, если они закончились, то отнимаете критические. Если удар привел к тому, что вы начали терять критические хиты, то сделайте бросок шока тела со сложностью только что полученного повреждения, чтобы не потерять сознание. Если вы потеряли сознание, то каждый ход кидаете шок тела со сложностью потерянных от максимума хитов. Но даже если сознание вернулось, то действовать вы будете только со следующего хода. Находясь без сознания в критических ранах, ваш персонаж продолжает бороться за жизнь: он может передвинуться в свой ход на клетку. При этом вы теряете 1 хит каждый ход. Чтобы остановить кровотечение, необходима продолжительная проверка первой помощи (навык «бытовое знание») со сложностью потерянных от максимума хитов. Эта проверка занимает 3 физических действия.

Если у вас закончились критические хиты, то персонаж находится при смерти, автоматически падает без сознания, не в силах сделать еще что либо, даже бороться за жизнь. Сразу пройдите шок тела со сложностью только что полученных ран. На успех вы истекаете кровью, и через 12 минут войдете в статус Рок. На провал получите статус Рок сразу же. Спасти от смерти может трата пункта Резонанса: у вас лечится 1 критический хит, и вы приходите в сознание. Иным вариантом спасения от смерти является проверка первой помощи (бытовое знание) со сложностью потерянных хитов в критических ранах. Перевязанный и «стабилизированный» таким образом союзник кидает шок тела от смерти каждые 5 минут со средней сложностью (9), пока его не «реанимируют» по броску академического знания (медицина). Бросок реанимации занимает 5 минут и приводит персонажа в 1 критический хит, средняя сложность (9).

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ХИТОВ

Чтобы восстановить хиты, сделайте бросок Тела после продолжительного (минимум 8 часов) отдыха. При этом, если на вас каждый день применяется академическое знание (медицина), то вы кидаете дважды. Лечатся сначала регулярные хиты. Травмы лечатся только по

продолжительному броску академического знания (медицина) на протяжении целого дня лечения. Успех удаляет одну травму, дайс эффекта - еще одну.

Вдохновение

Вдохновение (отмечающееся символом «#») необходимо для того, чтобы отыграть настолько духовно сильные герои. Вдохновение – это силы персонажа творить что-то нечеловеческое, мистическое, потустороннее. Вдохновение тратится во множестве случаев: при использовании мистических навыков, при использовании активных классовых сил, при особых ударах и способностях Искр. Каждый класс имеет свой уникальный способ восстанавливать пункты Вдохновения, плюс каждый час отдыха восстановит бросок дайса Нитей, но вдобавок вы всегда восстанавливаете д12 этих пунктов в конце полноценного отдыха, который длился не менее 8 часов, не более раза в день.

СТРЕЛЬБА В БЛИЖНЕМ БОЮ

Пистолеты не получают штраф при стрельбе в упор, остальное оружие дальнего боя получает малый штраф, а тяжёлое оружие - большой. Если вы стреляете в персонажей, замкнутых в ближний бой, то получаете малый штраф за каждого союзника рядом с целью. Вы можете выстрелить без штрафа, но тогда при дайсе неудачи попадаете в случайного союзника (ДМ решает, как будет определяться попадание).

ПРИЦЕЛИВАНИЕ

За 3* (до 3х раз подряд в один ход) вы можете прицеливаться, что дает вам малый бонус на следующую атаку. Вы можете начинать целиться в один ход, а закончить в другой, но при этом разрывать прицеливание может лишь ментальное действие.

ФЛАНКИРОВАНИЕ

Персонаж получает малый бонус (+2) к атаке за каждого союзника с противоположной стороны арки обзора. После первой же атаки противник может развернуться к вам, если для какой-либо из вашей способности было критично атаковать именно в обратную арку обзора противника. Но фланкирование не пропадет, как бы ни крутился противник, только если он сдвинется с места.

АРКА ОБЗОРА

Аркой обзора считается все клетки по бокам и спереди от персонажа. Это значит, что у обычного человека только 3 клетки являются с «обратной арки». Некоторое оружие в комбинации с некоторыми способностями или силами способно нанести дополнительный урон по цели, если бить в обратную арку обзора. Цель может менять арку обзора без траты * каждый раз, когда её атакуют, и сколько угодно раз в свой ход. Чтобы не запутаться, в критичных случаях следует отмечать арку обзора на тактической карте. Это легко сделать, если вы используете миниатюры, ведь у них куда-то да направлены лица. Примерно то же самое касается жетонов. Если же вы обходитесь бумагой и карандашом, то просто помечайте стрелками куда конкретно направлена передняя арка обзора цели стрелочкой, когда это действительно критично.

С ВЫСОТЫ

Если вы умудрились сигануть с высоты, то получите повреждения в $d12 + d12$ за каждые 3 метра падения (округлять вверх). Сократите эти повреждения на результат броска акробатики, если вам есть за что ухватиться, или вы можете сделать перекат в конце падения.

СТРАХ И ПАНИКА

Когда вы встречаете опасность или противником, чей уровень превосходит ваш базовый более чем в 3 раза, вы должны кинуть шок духа против сложности, равной уровню противника. Если провал, то вы получаете урон психике по разнице между броском и сложностью. Также страх и панику вызывают неэтические, аморальные, жестокие, кровавые, мистические и непонятные события, которым ДМ сам присвоит определенный уровень. Уровень события равен 9 за каждый потраченный пункт Интеграции. Заметим, если кто-то поддается страху, то все его союзники также кидают проверку шока еще раз духа, даже если они до этого ее уже прошли. Монстры, с которыми вы встретились впервые, также вызывают страх. Драматические моменты и близость к монстрам (скрытное наблюдение за ними во тьме) также вызывают приступы страха.

Если пункты Психики персонажа полностью потрачены, это вызывает нервозность и недоверие к окружающим: активация Греха бесплатна, и ДМ

может расширить его трактовку на свое усмотрение. Если не снизить уровень повреждения психики в течение суток, то ДМ выдает персонажу (сам придумывает, решая в какой момент персонаж автоматически получает штрафы на действия и негативные статусы) постоянный психический недостаток, который накладывает штрафы.

Если вы достигаете дайса неудачи в проверке на страх, начинается нервный срыв и управление персонажем передается ДМу. Если персонаж повреждает психику моментально до нуля, то он бесповоротно сходит с ума. Восстановить психические повреждения можно на бросок Воли после полного дня отдыха, либо на бросок Эрудиции того, кто успешно применил навык Бытовые Знания (психология) во время отдыха всей команды. Сложность равна значению стресса персонажа. Работая с группой делать проверку следует один раз сразу на всех собеседников. Эта же проверка поможет вывести из ступора во время боя. А еще смещение статов за адреналин восстанавливает 1 психики.

ПОТУСТОРОННИЙ МИР И МАГИЯ НИТЕЙ

Теория магии в «Интегри: Тропы» основывается на факте о том, что Нити находятся вокруг всего сущего, а мир призраков, Астрал, полностью состоит из них. Нити – это энергия в чистом виде. Обычные люди лишь слабо могут ощущать ее. Но чем больше «пробудилась» душа (Искра) человека, тем чувствительнее к Нитям человек становится.

Отыграть магические способности персонажа можно несколькими способами. Мистические навыки позволяют вам взаимодействовать с Нитями самым разным способом, и даже МЕНЯТЬ базовые эффекты сил с ключевым словом «Нитевая». Но если у вас нет хотя бы 1 в таком навыке, то вы не можете использовать его. Второй способ - тренировки. В тренировках есть множество заклинаний разных стихий. Приобретая тренировку в заклинании, персонаж учится использовать его в любой момент, пока ресурсы позволяют делать это. Впрочем, обо всем по очереди.

Множество способностей расы, Искры, и класса имеют ключевое слово «Нитевая» в скобках после названия силы. Решив применить Нитевую силу, вы можете моментально улучшить

его при помощи мистических навыков. Каждый мистический навык может сделать что-то своё. Вы делаете это абсолютно нарративно, т.е. Действующие отталкиваются от описания навыка, проявляя воображение. Каждое применение мистического навыка – это действие характера, которое требует своей платы в * и #. Сначала вы заявляете, что собираетесь творить с заклинанием, обозначая те навыки, которые сейчас будете кидать, а потом уже делаете все проверки поэтапно.

Нити и техника

Только для обычных людей Странники делают «магию». Для знатоков известно, что при помощи своих инструментов волшебства (Нитевых проводников), Странники умеют вить Нити, придавая им самую разнообразную форму. Изменённая Нить плохо влияет на другие обычные Нити. Иногда даже разъедает их, превращая в осколки. Выражается в движении атомов. Это движение буквально расшатывает механизмы, быстро изнашивает их. Искусственные Нити разрушают технологии, выпивают саму жизнь из окружения, и, самое важное, вытягивают тепловую энергию. Когда Нитевая сила срабатывает в соседней клетке с механическими предметами, сделайте бросок крепкости: возьмите столько шестигранных кубиков (д6), сколько ячеек веса предмета. Сложность 6+ранг силы. На провал предмет портится. Если получился кубик неудачи, то предмет взрывается как оборонительная граната.

Полость

Полость – это своеобразное «подпространство», которое создается Ангелами Хаоса как место их обитания. Что-то вроде Приюта для сил Хаоса. Полости появляются рядом с любыми мирами, словно паразиты, создавая место входа в реальность, через которую Ангел Хаоса может постепенно проникать в мир людей, приобретая совершенно гротескные формы. Обычно Полость выглядит как психоделичное отражение того места, к которому она «прикрепилась».

Полость - жестокое и даже жуткое место, подземелье из крови, криков и ужаса. Чтобы самому не сойти там с ума, у команды должен иметься пустотный мрамор, который защищает от давления окружающих сил. Активировав мрамор, он действует 12 минут. Иначе каждые 12 минут

надо делать проверки шока духа со средней сложностью (9), чтобы не получить повреждения психике на разницу между сложностью и провальным броском. Но даже так Ангел Хаоса - это могущественные и мощные существа, которые легко могут стать идеальным последним "боссом" приключения.

Ид: мир идей

Человек удивляет своей способностью к адаптации, к познанию нового, с склонностью к изобретениям. Технологии, научные достижения, развитие коммуникаций – все это позволяет людям связываться друг с другом с большой скоростью, выстраивая свое общество вокруг определенных законов межличностного поведения. Жители Тропы – не хуже. В конце концов жизнь на Тропе отличается от жизни бионтов лишь формой, но суть общества: неравенство, притеснения, этническая агрессия – все это одинаково в любом уголке любых миров. Но вот из-за различия в форме существования, Странникам приходится находить иные формы связи и взаимодействия. И, поскольку Странники способны пользоваться Нитями, были изобретены возможности влияния на Ид, Мир Идей.

Как и Астрал, Ид сосуществует с каждым отдельно взятым миром. Это общее бессознательное, невидимый уровень реальности, где существуют слепки мыслей всех людей мира. Используя свои мистические навыки и специальные предметы, Странники могут использовать Ид, словно человек использует интернет. При этом каждый человек – это «сайт», сообщество – «портал», общество – «домен». Используя свои навыки, вы можете доставать информацию, «вживлять» мысли в головы людей, погружаться в сознание спящих, чтобы модифицировать их память Нитями, которые принято называть Краской. Более подробно об этом описано в основной книге правил.

Параллели

Вообразите себе две соседние комнаты с толстой стеной между ними. Представьте себе, что в этой стене есть секретный проход, оставленный таинственным строителем много веков назад. Так легче всего объяснить, что такое Параллель.

Параллели – это место между миров, эдакая площадка или комната, которая не относится к миру, но является его неотъемлемой частью.

На Параллели НЕ действуют правила (Лимиты) миров. По своей сути это «прослойка» между мирами. Каждая такая прослойка соединена непосредственно Тропами – коридорами (как бескрайние коридоры подъезда). Параллель – это некая локация, куда попадают персонажи, выходя из мира живых. Размеры её небольшие. Чаще всего это будет что-то вроде отпечатка, выжимки из сути миров, находящихся рядом.

Особенность в том, что на Параллели расположены целые полисы или небольшие страны, где живут люди, у которых нет родного мира. На Параллели всегда своё правительство, свои законы и устои. Там живут те люди, которые по воле Тропы выбились из мира смертных. Таких жителей параллели, как и спящих людей в мирах, называют бионтами.

Посещение миров

«Интегри: Тропы» - это игра про перемещения винные миры. Однако, в отличие от множества фантастических произведений, тела персонажей вынуждены подстраиваться под законы каждой новой реальности, стараясь превозмочь даже этот фактор. Когда персонажи попадают в новый мир, их духовных контур подстраивается под окружающую реальность: внешность меняется, предметы приобретают иное очертание, меняется форма, но не содержание. Даже если предмет выглядит пафосным и громоздким, то его свойства не изменятся, в том числе и вес. Считается, что законы данного пространства расценивают ваши предметы такими, какими они стали. Средневековые штаны превращаются в джинсы, доспех из клепаной кожи превращается в байкерскую куртку.

Для Странника важно оставаться по множеству причин: чтобы его не обнаружили другие Странники и слуги нечистых сил, чтобы не вызывать подозрений, не навлечь на себя внимание местных властей, избежав беды, но еще важнее – не привлечь внимание истинных властей, тайных сообществ межмирового правительства, Трибунала. Никакой Странник не захочет разбираться с тайной полицией потустороннего мира, представители которой называются Мистерами. Один Мистер способен в одиночку зачистить Полость или уничтожить отряд Странников. Учитывая, что технические предметы не проявляются во Внутренних (фэнтезийных)

Слоях, Странники должны всегда быстро преображаться под окружение. Во Внешнем Слое (альтернативные версии «нашей» реальности от измененной истории до откровенной фантастики) могут существовать Нитевые предметы только I ранга (чем ближе уровень технологии к киберпанку, тем меньше возможности проявиться «магическим» предметам), как и во Внутренних могут существовать огнестрельные орудия лишь I ранга, и то только те, что без правила «Очередь». При этом огнестрельное оружие выглядит как пищали, револьверы в стиле дикого запада, и схожие более «фэнтезийные» аналоги. Это создано для того, чтобы была возможность отыграть шанс получения предметов разного вида в мирах разного типа. Можно предположить, что в фантастических мирах существуют «магические» источники, но, по сути, вся магия в игре – это возможность взаимодействовать с Нитями. Поэтому от мира к миру меняются названия, но не суть. Другое дело, что в мирах разнятся «правила», логика, ограничения. Например, в «нашем» мире очевидно, что Нити выражены неявно, обычные люди, бионты неспособные их проявлять. ДМ может координировать эти правила миров по своему усмотрению.

Преодоление Лимита

Путешествие по Слоям – это не простая прогулка. Кроме постоянных опасностей, которые поджидают персонажей на Тропах, каждый Слой для Странников – это отдельное испытание, которое старается превозмочь дух каждого из них.

Появляясь в новом Слое, персонажи оставляют в нём свой духовный след, который и определяет, насколько устойчива материя их тел. Это отыгрывается определением Лимита команды. Сам по себе Лимит – это буквально ограничение, который новый мир накладывает на персонажей. Лимит определяется для КАЖДОГО Слоя отдельно. Определив Лимиты команды, ДМ записывает их на отдельном листке. Попадая в новый Слой, игроки вновь преодолевают Лимит, определяя ограничения в новом месте. Если игроки зашли в тот же Слой, но из другого места (т.е. вернулись вновь в какой-то, вынырнув из других Слоев), то ограничения Лимита не меняются. Лимит «сбрасывается», если кто-то из команды поднимает базовый уровень. В таком случае, заходя в Слой, игроки вновь проходят Лимит,

который может стать и хуже. Но с каждым базовым уровнем вы получаете развитие Духа, как это описано в разделе развития персонажа, что начинает заметно влиять на прохождение Лимита.

Чтобы пройти Лимит, каждый игрок делает бросок Нити + Тело + базовый уровень. После этого вычисляется среднее значение броска: складываем все результаты и делим на количество игроков. В зависимости от полученного числа, смотрим, какие группы Лимитов действуют на персонажей. ДМ должен наложить 3 Лимита на персонажей, начиная кидать д12 по списку. Т.е. если результат прохождения Лимита 6 и менее, то персонажи получают Фолс, Регулярность и Брейк. Если выкинут хотя бы 7, то получают дважды Регулярность и Брейк. Если выкинут хотя бы 13, то трижды Брейк. Несмотря на то, как будет изменяться состав команды в последующем, Лимиты в этом Слое уже не изменятся, пока кто-нибудь из игроков не поднимет свой базовый уровень.

Если средний бросок на прохождение Лимита 6 или менее, то команда достигла ФОЛС.

- 1) Нельзя использовать основные (в том числе ведущий) навыки;
- 2) Чтобы наесться, персонажам надо поедать внутренности гуманоидов;
- 3) Чтобы наесться, персонажам надо пить кровь;
- 4) Чтобы наесться, персонажам надо наполнить свой адреналин каждый день, чтобы потратить пункт Резонанса;
- 5) Нельзя использовать адреналин ни на какие бонусы, в том числе на символы характера или на получение действий;
- 6) Все шоки (и навыки их замещающие) получают средний штраф;
- 7) Чтобы наесться, персонажам надо поедать яйца ангела, и это не идёт в часть платы способностей;
- 8) Чтобы наесться, персонажам надо поедать мозги гуманоидов;
- 9) Раз в день нужно получить Резонанс и тут же его потратить, чтобы не получить психологические отклонения;
- 10) Каждый день нужно использовать все #, чтобы не вызвать психологические отклонения (на усмотрение ДМа);
- 11) Нельзя использовать классовые силы;
- 12) Нельзя использовать заклинания с доски

тренировок.

Если средний бросок на прохождение Лимита от 7 до 12, то команда достигла РЕГУЛЯРНОСТЬ.

- 1) Каждый игрок сам выбирает какой второстепенный навык не может использовать его персонаж (словно «забывает» его);
- 2) Нельзя использовать адреналин для получения/восстановления */#;
- 3) Нельзя использовать расовую черту;
- 4) Использование заклинаний с доски тренировок накладывает статус Слабость II;
- 5) Каждый игрок выбирает одну характеристику, все статьи этой характеристики становятся д4 (по + в каждой);
- 6) Одна из рук онемела и может нести лишь четверть от значения Тела (округляется вниз);
- 7) Если игрок не выкидывает необходимую сложность в проверке, то это отнимает единицу из любого ресурса персонажа;
- 8) Каждый игрок выбирает какая открытая ячейка заклинаний персонажа не действует;
- 9) Нужно в 3 раза больше еды, чтобы накормиться;
- 10) Пока # полностью восстановлен, средний штраф на восприятие;
- 11) Пока # полностью восстановлен, нельзя получать кубики эффекта (даже боевого);
- 12) Игроки выбирают стат, проверки с которым обязаны быть отчаянными.

Если средний бросок на прохождение Лимита от 13 до 18, то команда достигла БРЕЙК.

- 1) Каждый игрок сам выбирает какой малый навык не может использовать его персонаж;
- 2) Игроки коллективно выбирают характеристику, все статьи которой становятся на шаг («+») меньше;
- 3) Нельзя использовать расовую силу;
- 4) Чтобы наесться, персонажам надо выпивать бутылку колы, и это не идёт в часть платы способностей дуалов;
- 5) Контакт с водой является ядом, который налагает малый штраф на все действия на 12 минут;
- 6) На солнечном свете белок в глазах становится кровавым;
- 7) Контакт с металлом является ядом, который налагает малый штраф на все действия на 12 минут;

8) Техно-нитевая аномалия срабатывает каждый раз, когда персонаж касается технического предмета;

9) Малый штраф на все мистические навыки;

10) Персонаж не может писать, хоть и продолжает знать языки;

11) В любой ситуации, когда персонаж может получить адреналин, он автоматически получает кубик адреналина;

12) Применяя мистический навык, цвет кожи персонажа меняется на 12 минут на тот цвет, какой у ДМа ассоциируется с используемым навыком.

Если средний бросок прохождения Лимита 24 и более, то команда достигла СИНГУЛЯРНОСТИ, и может самостоятельно выбрать три Лимита из любой группы.

Опыт

Развивать персонажа можно тремя разными способами: поднимая базовый уровень, поднимая классовый уровень, открывая ячейки тренировок. Чтобы поднять базовый уровень, вам нужно накопить определенное количество пунктов опыта у персонажа. Достигая нового уровня, старый опыт не «сгорает». Опыт начисляет ДМ после каждой игровой встречи на основании полученных игроками достижений.

Существуют общекомандные достижения и личные достижения. За каждое полученное достижение в «копилку» опыта поступает 10 пунктов. В конце игры копилка разбивается на всех участников наиболее равномерно. Если после этого вы превысили планку опыта, то вы подняли базовый уровень.

Повышение базового уровня дает вам множество улучшений: развитие Искры, способность Духа, и увеличение запаса хитов. Вы можете развивать способности Искры, даже если способность не была выбрана на 1м уровне. Получив увеличение запаса хитов, сразу же пересчитайте критические и регулярные хиты (разделите пополам максимум).

Классовый уровень можно повышать за счет непосредственного развития навыков в течение игры. Чтобы поднять классовый уровень, нужно трижды поднять любой классовый навык. Чтобы поднять классовый навык, нужно получить в нем необходимое количество пунктов опыта навыков. Для ведущего и основного навыка - 3 пункта. Для вторичного навыка - 4 пункта. Для малого навыка -

5 пунктов. Наконец, пункт опыта в навык вы получаете в конце каждой встречи если успешно применили навык хотя бы трижды.

Пункты тренировок вы получаете: 1 за каждые 10 опыта базового уровня, 1 за каждое повышение навыка. Накопленные пункты можно потратить во время отдыха, чтобы «купить» себе развитие любой ячейки с доски тренировок за ее непосредственную стоимость. В полной версии книги правил им будет уделена целая глава и большая таблица путей развития.

Навыки

Все навыки в этой игре разделены на 3 ветви: боевые, социальные, и мистические. В каждой ветви есть по 3 направления, а уже в каждом направлении есть 3 навыка. Мистические навыки нельзя применять даже в отчаянных попытках если у вас нет хотя бы 1 в этом навыке. Ведущий (самый первый) навык персонажа автоматически получает направленность и специализацию. Только ваше воображение может подсказать, как именно использовать навыки в течение игры. Однако мы специально подготовили по 3 особенности применения каждого навыка, чтобы вам было легче ориентироваться во время игры.

Боевые навыки

Используйте эти навыки в большинстве боевых столкновений, чтобы достичь превосходства.

Боевые навыки – техники

Ближний бой (Тело + Эрудиция).

Используйте для: атаки, блока, контратаки (обменяв кубик боевого эффекта, прервав комбу, получив средний штраф (-4)). Специализации: блокирование (тело/эрудиция), лёгкие мечи (скорость/чутьё), кинжалы (скорость/чутьё).

Дальний бой (Координация + Чутьё).

Используйте для: стрельбы, метания, вычисления дальности стрельбы (навык всегда добавляется к броску вычисления дистанции; сам бросок дистанции зависит от оружия; вычисляется в клетках/метрах). Специализации: луки (координация/эрудиция), лёгкие пистолеты (скорость/эрудиция), винтовки (координация/чутьё).

Рукопашный бой (Скорость + Интеллект).

Используйте для: безоружных атак, захватов и

маневров, боевых искусств. Специализации в рукопашном бое сильно связаны с системой боевых искусств, которые более подробно описаны в основной книге правил. Если вы не хотите изучать боевые искусства, то специализацией станет любой боевой маневр (атака, захват, подсечка и т.д.), не меняя стат.

Боевые навыки - выносливость

Крепкость (Тело + Воля). Используйте против: усталости, ядов, экстремальных температур. Специализации: яды (тело/воля), температуры (воля/интеллект), боли (тело/воля).

Концентрация (Скорость + Воля). Используйте против: раздражителей колдовства, раздражителей действий, засады и удержание прицела. Специализации: засада (воля/чутьё), снайпер (воля/координация), тонкие операции (координация/эрудиция).

Выдержка (Интеллект + Воля). Используйте против: страха, нервов, грехов. Специализации: перевозмочь страх (воля/интеллект), перевозмочь желание (воля/эрудиция), перевозмочь чары (Нити/эрудиция).

Боевые навыки – манёвры

Уворот (Скорость + Интеллект). Используйте, чтобы: увернуться в ближнем бою, увернуться в дальнем бою, перекатиться в укрытие. Специализации: в ближнем

бою (координация/эрудиция), от огнестрельного оружия (скорость/эрудиция), перекаты (скорость/эрудиция).

Атлетика (Тело + Эрудиция). Используйте, чтобы: прыгать и взбираться, толкать и тянуть, бороться на силу. Специализации: прыжки (тело/эрудиция), бег (координация/воля), подтягивание (тело/эрудиция), тяжести (тело/воля), борьба (тело/эрудиция), силовой паркур (координация/чутьё).

Акробатика (Координация + Чутьё). Использовать для: паркура, безопасного падения с высоты, равновесия. Специализации: бег по стенам (координация/харизма), падения (координация/эрудиция), скоростной паркур (скорость/харизма).

Социальные навыки

Используйте, чтобы договариваться с НИП.

Социальные навыки – разговорные

Дипломатия (Харизма + Интеллект). Используйте для: улучшения отношений, сделок, интриг. Специализации: лезть (Нити/интеллект), переговоры (Нити/эрудиция), попрошайничество (воля/эрудиция).

Интервью (Нити + Чутьё). Используйте для: забалтывания, сбора информации, чувства лжи. Специализации: сбор информации (харизма/эрудиция), мягкий допрос (Нити/эрудиция), знание улиц (Нити/чутьё).

Запугивание (Тело + Интеллект). Используйте в: боевых ситуациях, социальных ситуациях, выбивании информации. Специализации: допрос с пристрастием (тело/харизма), боевой крик (Нити/тело), социальное давление (харизма/эрудиция).

Социальные навыки – знания

Все специализации навыков знаний сохраняют изначальные характеристики.

Технологические (Интеллект + Координация). Используйте, чтобы: управлять техникой, знать о технологиях, исследовать технологии. Специализации: технарское образование, вождение автомобилей, работа с компьютерами.

Академические (Воля + Эрудиция). Используйте, чтобы узнать: о чем-то магическом (Нитевом), о чем-то научном, понять, исследовать с научной точки зрения. Специализации: математика, физика, химия.

Бытовые (Харизма + Чутьё). Используйте, чтобы узнать о: чем-то жизненном, человеке по его поведению, о Тропе и монстрах. Специализации: Психология, знание монстров (определенного типа), тропоходство.

Социальные навыки – ухищрения

Воровство (Скорость + Эрудиция). Используйте, чтобы: взламывать замки, обезвреживать ловушки, обирать карманы. Специализации: взлом механических замков (координация/чутьё), минёр (координация/интеллект), чувство ловушек (Нити/чутьё).

Проникновение (Координация + Эрудиция).

Используйте, чтобы: скрываться от врагов, проникать на местность, скрытно следить. Специализации: двигаться тихо (координация/воля), скрытность (эрудиция/воля), слежка (Нити/интеллект).

Бандитизм (Интеллект + Харизма). Использовать, чтобы: говорить на блатном языке, устраивать засаду, совершать тайные сделки. Специализации: блатной язык (харизма/эрудиция), тайный язык (координация/интеллект), засады (воля/чутьё).

Мистические навыки

Специализации мистических навыков – разработанные ВАМИ комбинации заклинаний с ячеек тренировок и мистических навыков, которые эти заклинания всячески преобразуют. Кубик неудачи на мистических навыках: вы тратите двойную стоимость #.

Мистические навыки – экстрасенсорика

Спиритизм (Харизма + Чутьё). Используйте для: общения с духами и умершими, застрявшими в Астрале (стоимость # за проверку); погружать свое Искру в Астрал, медитируя, оставляя тело в физическом мире (стоимость дб # за проверку); усилить заклинание с доски тренировок, добавив ранг статуса, дополнительный кубик Нитей урона, или просто уровень бонуса, в зависимости от выброшенной сложности, начиная с 9 (стоимость д12 # за проверку).

Зов (Харизма + Эрудиция). Используйте для: призыва потусторонних существ с целью беседы с ними (стоимость # за проверку); попытаться подчинить потустороннюю сущность (сложность равна уровню сущности помноженному на 3, стоимость дб # за проверку); изменить точку появления эффекта заклинания с доски тренировок, например, призвать в определенной точке, обратить в луч, или наоборот заставить вращаться энергию на руках, а затем применить в любой момент (стоимость д12 # за проверку).

Изгнать (Воля + Интеллект). Используйте для: изгнания иллюзий, чар, печатей (стоимость # за проверку); изгнания потусторонней сущности обратно в Астрал (стоимость д12 # за проверку); развеять или отменить мистический эффект (сложность равна уровню эффекта или персонажа помножить на 3, стоимость д12 # за применение).

Мистические навыки – Нить

Энергия (Нити + Координация). Используйте для: управления окружающих энергий температур или электричества, подавляя или усиливая их (стоимость # за применение); вложить дб повреждений каким-то типом энергии за каждый уровень сложности, начиная с 9, в следующий удар или заклинание с доски тренировок (стоимость дб # за проверку); призвать мощный энергетический заряд, который соответственно влияет на окружающую реальность в течение продолжительного времени, может нанести д12 + Нити повреждений, если будет использован через Нитевый проводник (специальный предмет, см. секцию предметов).

Печать (Нити + Эрудиция). Используйте для: ограждения себя или окружающих от мистического влияния (налагает штрафы на источник влияния, начиная с малого за каждый уровень успеха, начиная с 9, стоимость # за проверку); заставить мистический эффект сработать позже, при каких-то условиях (стоимость дб # за проверку); запретить использовать мистику на определенную цель (сложность = уровень противника или места *3, стоимость д12 # за проверку).

Аура (Воля + Чутьё). Используйте для: чутья ауры окружающих людей и предметов, чтобы получить подсказку об их сути (стоимость # за проверку); повлиять на свою ауру, изменить эффект заклинания с доски тренировок, «покрыть» себя его эффектом, и все клетки вокруг себя (стоимость дб # за проверку); изменить ауру другого (стоимость д12 # за проверку).

В данной версии правил у нас нет возможности расписать более детально, как вы можете применить некоторые навыки и способности. Это особенно касается мистических навыков: они сделаны таким образом, чтобы как-то применяться в игровом процессе, но, в основном, также чтобы влиять и изменять заклинания с доски тренировок. Но порой у вас могут возникать вполне правомерные вопросы, вроде того, на каком расстоянии вы можете повлиять на ауру другой цели, например, чтоб превратить ее в живую бомбу.

Доверьтесь Действующим: ДМ всегда подскажет, как будет правильнее. В ином случае считайте, что максимальное значение Нитей персонажа – это радиус в клетках/метрах в котором он может контролировать свои мистические навыки.

Мистические навыки – Ид

Скан (Нити + Интеллект). Используйте для: чувства Искр вокруг (используя кризалис, особый предмет, или находясь в Ид, дистанция считается в километрах, стоимость # за проверку); ориентироваться на Тропе, в Астрале, Иде, или реальности (ДМ рисует карту местности дальше, чем может физически увидеть персонаж, стоимость дб # за применение); изменить количество целей, на которые подействует заклинание с доски тренировок (можно выбирать определенный тип целей, и/или увеличивать/уменьшать количество целей +/- 1, на которое заклинание подействует – 1 опция за каждую сложность, начиная с 9; стоимость д12 # за проверку).

Хак (Скорость + Воля). Используйте для: сбора скрытой в Иде информации (стоимость # за применение); вторжения в сознание спящих бионтов через медитативное состояние, отделяясь Искрой от своего тела (стоимость дб # за проверку); изменить форму заклинания с доски тренировок (радиус круга обратить в линию воздействия, или наоборот, превратив луч в сферу, преграду в проход, и т.п., стоимость д12 # за проверку).

Краска (Эрудиция + Воля). Используйте для: усиления влияния на бионтов, привлечения внимания или незаметности (стоимость # за проверку); изменить мысль спящего бионта, вторгнувшись к нему в создание (стоимость дб # за применение); изменить размеры заклинания с доски тренировок (увеличить или уменьшить радиус/дальность/клетки воздействия, +1 клетка за каждую сложность, начиная с 9, стоимость д12 # за проверку).

Игра в изменение заклинаний – это отдельная настоящая мини-игра. Каждое применение мистического навыка считается действием характера, т.е. требует 3*, причет плата в * и # идет до непосредственного применения заклинания с доски тренировок, даже если оно потом не попадет в цель или не будет иметь эффекта. Сократить стоимость поможет «изобретение» заклинания, которое записывается как специализация мистического навыка.

Магазин Лазурных Огней

Опытный Странник должен быть не только готов, но и владеть всеми версиями своих вещей.

Есть способ поиска необходимого – мистические магазинчики, застрявшие на стыке

реальностей, Лазурные Огни. Названы они так потому, что их владельцы всегда зажигают необычные Нитевые синие фонари или факела, чтобы осветить вход в магазин, не привлекая внимания окружающих людей. ДМ сам решает и описывает, где и как игроки могут встретить магазин Лазурных Огней. Синие Торговцы обладают за раз не всеми предметами: ДМ сам решает, какие предметы доступны на продажу в данный момент.

В игре существует 3 вида денежных единиц, в зависимости от того, в каком мире вы находитесь:

- Условные единицы (У.Е.) встречаются во Внешнем Слое, и приобретают вид кредитов, долларов, рублей, таллеров и прочих распространенных в мире номиналов;

- Серебряные ценни – достояние Внешних Слоёв, представленные в каждом мире в виде серебряных монет;

- Тиры – особые кристаллические осколки в виде хрустальных слёз, которым придали узорный вид. В любой момент обменять на другие денежные единицы с курсом 3 к 1.

Как играть в такой стилистике

Так получается, что в мировой культуре жанр фэнтези воспринимается людьми очень просто и доступно: статистика показывает, что приключения эльфов понять намного легче, чем представить себе космические миры, жизнь в ногу с паровыми технологиями, или загробную жизнь. В этом плане «Тропы» могут стать настоящим испытанием для некоторых игроков. В процессе тестирования игры, мы не редко сталкивались со сложностью восприятия этого необычного сеттинга, начиная от непонимания «почему Девятиэтажка». Следует понимать, что мы сделали «Тропы» таким образом, чтобы это было все то же фэнтези, но на грани с фантастикой. Вся мистика, происходящая в тематике перемещении между миров – штука относительная. Для Странников призраки, Нити, искажение реальности – это, безусловно, по-настоящему страшные вещи, но вполне объяснимые. Сами Странники – это духовные контуры, которые способны «собирать» свои тела из материи того мира, куда переместились. Именно это позволяет им принимать вид, подходящий для каждого мира. Помните главное правило: получайте удовольствие!

Пример ведения игры

В воскресный день за игровым столом в клубе настольных игр собираются шестеро друзей. Один из них не так давно стал ДМ-ом, ведущим этой игры. На его плечи легло создание собственного мира Тропы и собственной истории. Игроки уже заранее создали своих персонажей, советуясь с ДМ-ом дистанционно, что лучше взять для персонажа и его истории. Друзья решили, что их персонажи – молодые Странники, которые только начали постигать Тропы после того, как их пытались убить таинственные культисты. Подготовив своё игровое место, игроки кладут перед собой свои листы персонажей, карандаши, стирательные резинки, игральные дайсы. Полистав свои записи о приключении, подготовленные заранее, ДМ вспоминает все необходимые детали, и начинает вести игру, сначала поприветствовав игроков за столом, представив их персонажей, пометив себе на листок их имена и классы. ДМ ведет игру, описывая окружение персонажей, что они буквально видят, не забывая при этом добавлять «представьте себе...», а в конце своего описания «что вы будете делать?». Чаще всего игроку легче воспринимать и взаимодействовать в игре, если он говорит от лица персонажа, например: «увидев, что ко мне идёт стража, хватаю украденный кошелек и пытаюсь незаметно припрятать его под половицей». Такое действие называется заявкой игрока. ДМ рассматривает заявки и говорит, что вышло. Кубик понадобится вам тогда, когда необходимо проверить, получилось ли заявленное действие у персонажа или это не в его силах. На деле это выглядит так:

ДМ: *Представьте себе. Открыв заветную дубовую дверь Комнаты, ваши персонажи поняли, что она ведёт во двор полуразрушенного завода. Пройдя вперёд и оглянувшись, вы видите, что дверь стоит прямо в воздухе, вокруг неё ничего нет, но за ней виднеется коридор второго этажа Девятиэтажки, откуда вы и прибыли. В лицо вам сразу ударяет влажный и холодный пар, вырывающийся из множества труб старого завода. С чувством пробегающего холодка по спине, вы понимаете, что находитесь в совершенно новом измерении. Вы одни и назад дороги нет. Что будете делать?*

Алёна: *Какое мрачное местечко вы выбрали*

для путешествия. Мастер, пытаюсь осмотреться.

ДМ: *Кидай восприятие. //выпадает 12// Что ж, ты понимаешь, что этот завод давно не используется. Также ты замечаешь вой ветра: очевидно, вы на большой высоте.*

Лёша: *Ооо, кажется, я даже знаю где мы. Мастер, иду к ближайшему окну... трещине... в общем, что там есть.*

ДМ: *Хорошо, ты становишься действующим. Описывай, что ты делаешь.*

Лёша: *Давай так... я пригнулся совсем низко, почти касаюсь пола, чтобы очень аккуратно выглянуть за полуразбитое окно. Наверняка там такие точно имеются.*

ДМ: *Да, пожалуй, такое есть. //вкратце на листке бумаги обрисовывает окружение с некоторыми деталями// И твои действия дают тебе средний бонус на скрытность – кидай навык.*

Происходят броски кубиков. Персонаж Лёши смог спрятаться от оказавшихся за стеной неких целей.

ДМ: *ты видишь, что в метрах 10 под стеной, которая больше похожа на откос, бродят какие-то гуманоиды, закутанные в рваные плащи, вооружённые чем-то вроде мушкетов, с паровыми обогревателями за спиной.*

Все игроки напряглись, проверяя способности своих персонажей.

ДМ: *Они грузят какие-то механизмы. Вдалеке своеобразные самолёты, очевидно тоже на паровых двигателях.*

Лёша: *Рассказываю команде об увиденном.*

Маша: *Давайте все ляжем у окна.*

Костя: *Согласен, хотя если начнётся стрельба, я не смогу ничего сделать – у меня все способности на ближний бой.*

Юра: *именно поэтому я сажусь на колени и начинаю выцеливать их лидера.*

ДМ: *Хорошо, Юра становится Действующим. Кидай восприятие.*

Юра: *Давай лучше «снайпера» (специализация навыка дальнего боя).*

ДМ: *О! Конечно, используй. //проводятся броски, Алёна помогает заметить нужного противника// Прицелившись, ты замечаешь, что их лидер остановился у парового котла напротив другого сооружения. Если прострелить его, то не заденешь ни одного офицера противника.*

Юра: *Народ, берите верёвку и аккуратно*

спускайтесь, пока он не отошёл.

Лёша: Как??? Я просто шмякнусь у них на виду! Я же «колдун», а не шпион.

Маша: Тогда я с Костей сниму тех противников под окном, а вы по верёвке Алёны спуститесь.

Костя: Хорошая идея! А Юра потом начнёт стрельбу, когда мы будем готовы кинуться на них. Тогда я обхожу с другой внутренней стороны здания и сам аккуратно пытаюсь спуститься.

Маша: В скрытности, пока они отвлеклись, захожу им за спину!

ДМ: Ты с лёгкостью проскальзываешь по насыпи, но оказавшись за спинами противников, ты видишь, что за котлом, куда собрался стрелять Юра, находятся закованные в кандалы люди. В этот момент шум привлекает внимание

их офицера, тот начинает отходить от котла.

Юра: Я же не знаю, что у вас там происходит – сейчас начну стрелять!

Алёна: Предупреди нас!

Костя: Меня же тогда, скорее всего, просто расстреляют!

ДМ: Действует Маша, так что ей выбирать. Ситуация критичная. Что ты будешь делать?

На этом часть правил для игрока завершены.

Дальше вас ожидают описания предметов, способностей персонажей, монстров, и, что самое важное, особые правила для ДМа, которые помогут сделать жизнь героев куда более сложной.

Впереди вас ожидает секция ведущего игры!



Глава для Мастера

ВНИМАНИЕ! Эта часть предназначена для тех, кто собирается не просто поучаствовать в игре «Интегри: Тропы», а **ПРОВЕСТИ** ее, став Действующим Мастером (ДМом), создать собственную цепь миров, а также суметь ориентироваться в процессе создания персонажа.

Стать ДМом – значит быть готовым к намного БОЛЬШЕЙ работе. Игроки управляют лишь своими персонажами, делая заявки их действий, как это описано ранее. Но с другой стороны ДМ управляет многими персонажами, управляет целыми мирами и продумывает целые вселенные. Без сомнения, это сложнее и затратнее как по времени, так и по внутренним силам. Но в награду вы получите уникальную возможность использовать игру, чтобы рассказать собственные истории, создать при помощи персонажей игроков уникальные легенды. Быть ДМом – значить стать самой Тропой, судьбой всех героев. Не их противником, но судьей! Тропа была всегда.

Даже когда Первые Странники решили рискнуть перейти в другую Цепь миров, Тропа уже встречала их своей девятиэтажной постройкой. Миллионы лет ее облик менялся, но не суть. Когда-то она представляла перед Странниками как пирамиды, башня, замок. Теперь она – девятиэтажка, стоящая на холме где-то на окраинах пустынного города заблудших душ.

Тропа – это связующая середина, пронизывающая все миры. Некоторые считают, что она обладает собственным разумом. Иные считают, что Тропа – это древний «механизм» кого-то столь древнего, что никто из ныне живущих не может даже представить себе таких существ. Самые могущественные силы между миров, Серебряное семейство, пытались достичь хоть каких-то границ, им удалось познать невероятные знания, но Бездна – лишь часть Тропы. И кто знает, как она может выглядеть в действительности. Ведь Тропа – это Вы.

Добро пожаловать на Тропы, Мастер.

Возможно, вы решите рассказать некоторые правила, предназначенные для ведущего, но важные для игроков, например, правила получения базового опыта за счет получения игровых достижений. Должны ведь игроки знать, что им нужно делать в игре, чтобы развить персонажа. С

другой стороны, если вы боитесь, что игроки будут делать заявки только для того, чтобы развивать своих персонажей, какими бы они нелепыми ни были, то этот момент стоит упустить.

Помните главное правило мастера (по важности оно идет после "получать удовольствие от игры"): мастер всегда прав! Как скажете, так и будет: вы уписываете все окружение, все события, все детали. Если вы решили, что чтобы заметить что-то нужно сделать проверку восприятия – так и скажите сделать игроку. Если вы думаете, что сложность броска должна быть 15, то говорить этого не следует, но стоит описать, почему же это столь сложно. Если вы упустили очевидную деталь в описании, то она не должна появиться в игре абсолютно внезапно. В последнем случае, если деталь важна для течения игры, и вы про нее просто забыли, то извинитесь перед игроками, пойдите им на встречу, но деталь все же введите. Помните: все люди ошибаются.

Помните: это НЕ только ваша история. Игроки участвуют в ней намного активнее, чем вы. Игроки делают заявки, кидают дайсы, и они ВСЕГДА (ВСЕГДА!) сделают что-то такое, чего вы не ожидаете. Поэтому даже не стоит рассчитывать действия игроков. Ведите свою игру, описывая окружающие миры. Станьте этими мирами.

Станьте Тропой.

Персонажи

В книге быстрого старта «Интегри: Тропы» вы найдете шесть заранее подготовленных персонажей, полностью готовых для пробной игры, с описанием развития в ближайших базовых и классовых уровнях.

Искры Жизни

Вселенных Цепи так много, что в них можно найти существ, которые живут за гранью обычной для человека материи. Такими существами были когда-то дирры (ныне известные больше как иннеры) и кинты (ангелы хаоса), но они – не единственные подобные существа. Самыми первыми и могущественными из них были Искры Жизни.

У каждого Странника есть развивающаяся Искра.

В чем скрывается Искра? Эта пометка далее по тексту показывает тот предмет, в котором «живет» Искра Жизни персонажа. Каждая Искра «любит» свой тип предметов. Что именно это за

предмет решать только вам, но предмет должен подходить для «требования» Искры. Если вы теряете предмет или с ним что-то происходит, то вы не можете пользоваться способностями Искры сутки. После этого Искра витает рядом с персонажем до тех пор, пока не найдется первый предмет, подходящий для Искры. Действующие сами решают, что это.

Классы

Класс персонажа отображает подготовку и волевое воспитание в своем путешествии по Тропам.

Как мы уже упоминали ранее, у вашего персонажа есть не только базовый, но и классовый уровень. Это абсолютно разные понятия и оба эти уровня развиваются отлично друг от друга, хоть и частично связаны. Каждый выбранный вами класс даёт набор из трёх достижений, получая которые каждую игру вы будете получать базовый опыт. Базовый опыт повышает базовый уровень. Сейчас важнее заметить, что классовый уровень растёт за счёт повышения ваших классовых навыков. У каждого персонажа есть три группы навыков: основные (ведущий также считается основным), вторичные и меньшие.

Детали сил

Нить – значит на эффект силы можно повлиять мистическими навыками.

Зрение – особый статус при котором освещение действует на персонажа на категорию лучше. Обычное Зрение позволит вам видеть в плохом освещении, получив малый штраф во мраке.

Продолжительная – значит эффект силы действует до конца столкновения, на 12 минут, либо пока владелец не прекратит ее действие за 3*.

Поддержание – определённое количество #, которое необходимо для того, чтобы сила продолжала работать. В какой и на какой период – описано в силе. Если в начале нового хода вы не можете (или не хотите) уплатить это значение, то действие силы мгновенно заканчивается.

Порог – защита от отмеченного типа повреждений, буквально снижает количество полученных повреждений от источника.

Нитевая – сила имеет явно сверхъестественную природу и выдаст в вас

Странника за километр.

Комбо – сила может начать и участвовать в боевой комбо. Если в силе нет такого слова, то после ее применения нельзя продолжать комбо.

Заканчивает комбо – сила заканчивает комбо, и после неё в этом ходу персонаж атаковать не может.

Контратака – эту силу можно применить вместо стандартной контратаки

Ритуал – особый тип силы, которую нужно делать 5 минут (50 ходов) без перерыва (иначе всё заново, плата не возвращается), потратив при этом $\delta b \#$ за каждый ранг ритуала, если в силе не указано иного. Каждый ритуал требует места и особой подготовки. Для проводящего ритуал важна сосредоточенность. Действующие могут посчитать, что различные факторы окружения могут мешать ритуалисту, накладывая штрафы или вынуждая делать проверки навыков выносливости. Кроме перечисленного для ритуала необходимые необычные компоненты и ингредиенты. Тирь являются универсальными компонентом, но в разных Слотах вы можете обнаружить различные предметы, которые заменяют собой компоненты определенной стоимости. Такие вещи либо даны в графе предметов, либо их придумывает ДМ. Количество компонентов и их стоимости зависит от уровня ритуала, который указан в деталях сил (ритуал I – это ритуал 1го ранга). Каждый новый ранг ритуала требует компоненты всех предыдущих уровней.

Ранг 1 – компонент стоимостью 10 тиров.

Ранг 2 – компонент стоимостью 25.

Ранг 3 – компонент стоимостью 50.

На деле ваш персонаж вовсе не перетирает универсальные деньги в порошок, который становится компонентами для ритуала. Это значит, что он за них добывает различные предметы у окружающих, либо использует необычные свойства кристаллов тира.

Быстрый ритуал – как ритуал, но делается за минуту (10 ходов).

Энергетическая – сила имеет особый тип урона, который буквально прожигает противника и игнорирует такое значение любого Порога (по броне бьет в 2 раза больше) цели, сколько полученное значение одного кубика повреждений с энергетическим типом.

Интеллект.

Название	Вес	Цена
Ангельская ноша	2	10
Ангельский колокольчик	1	5
Астральный якорь	1	5
Бутылка колы	2	2
Ветка порохового дерева	1	3
Волновой якорь	1	5
Длань призрака	1	7
Зажигалка	1	10
Зеркало призраков	1	7
Колокольчик пустоты	1	6
Кристаллический маркер	1	4
Набор оружейника	2	15
Нитевая верёвка	3	10
Нитевая музыка	1	8
Нитевая наплечная сумка	-	4
Нитевый фонарь	1	8
Нитевый хлеб	1	2
Пустотный мрамор	2	3
Путеводный мелок	1	3
Сфера хлопка	1	10
Фляга	2	2

Тренировки

Тренировки отражают привычки и возможности персонажа, которые он приобрёл в течении своих странствий по Тропам. Это могут быть склонности к стихиям, тактики, оружие, условные рефлексy. Тренировки определяют то, чем вы действительно можете пользоваться, и что можете делать без больших усилий и каких-либо проверок.

Чтобы делать комбо в бою, вам необходим не только навык, но и тренировка с тем предметом, который вы используете в сражении.

Более детально о тренировках вы можете прочитать в полной книге правил.

Особые предметы

Ангельский колокольчик. Особый серебряный колокольчик, который начинает сам собой вибрировать и издавать звон при приближении Ангела Хаоса или его силы. Расстояние, на котором срабатывает предмет, равен утроенному максимальному значению духовного атрибута или стага Нитей.

Ангельская ноша. Особенная каменная «ложка», при помощи которой можно извлекать эссенции из яиц ангелов. Яйца ангелов хаоса можно найти в Полостях. Из одного яйца извлекается одна эссенция, которая ничего не

весит и витает на крае ноши. Позже эссенция может быть использована в любой момент как физическое действие.

Астральный якорь. Используйте этот предмет, чтобы переместиться в мир призраков и духов, или вернуться назад, в любом месте по вашему желанию, а не в местах, где материя пространства тоньше. Помните, что путешествие по Астралу может быть полезно в плане проникновения в недоступные точки, но также опасно, ведь мертвые никогда не жаловали живых. А еще за истончение реальности за вами может прийти Мистер и наказать за такой поступок. Как именно – решают Действующие.

Бутылка колы. Самая обычная бутылка газировки. Позволяет дуалу существовать д12 часов с момента появления, либо, если подогреть напиток, то бросок д12 + Нити персонажа часов.

Ветка порохового дерева - при разламывании даёт большое свечение непродолжительное время (аналог современных фальшфейеров; одноразовые).

Волновой якорь. Примените данный предмет, чтобы создать дверь между пространствами, и использовать её для переходов в течении д12 последующих часов. Помните, что ДМ определяет приближение Волны случайным образом, но обязательно сообщит вам об этом. Использованный Волновой якорь позволит вам использовать все особенности Волны на той клетке (квадратном метре местности), куда был применен.

Длань призрака. Сломайте этот коралл в своих руках, чтобы в течении д12 минут получить возможность взаимодействовать с призраками, словно они стали физическими.

Зажигалка. Заряжена Нитями, особая и надёжная. Один из самых нужных предметов во все времена и во всех Слоях. Во Внутренних Слоях обращается в особое Нитевое приспособление для добычи огня. Сама по себе является источником природных Нитей.

Зеркало призраков. Сквозь этот осколок кристалла, похожего на стекло, видны призраки. Занимает одну руку и позволяет делать броски интуитивного восприятия, чтобы заметить приближение призраков, или просто видеть следы призраков на Тропах.

Колокольчик пустоты. Данный небольшой позолоченный вытянутый колокольчик с прорезями своим почти неслышным резонансом защищает от пагубного действия Чистой Пустоты в

Мирах Тьмы на д12 часов. Что-то вроде защиты от паранормальной радиации.

Кристаллический маркер. Особый маркер из заряженного кристалла, отметки которого видны в соседних Слоях, и их не может стереть даже Девятиэтажка, но они сами исчезают через д12 часов, если только дело не обстоит в Зиянии.

Набор оружейника. Нужен для того, чтобы чинить и проверять на работоспособность ваше вооружение. Заточивает клинки, помогает смазать затворы, механизмы, убирая повреждения и ремонтируя оружие.

Нитевая верёвка. Моток укрепленной Нитями веревки. Не горит, не тонет, почти не мокнет, и всегда остается достаточно удобной, чтобы выкарабкаться из любой ситуации. Крепче обычной походной веревки в 3 раза.

Нитевая музыка. Устройство, которое ловит музыку напрямую из Ид. Универсальный проигрыватель для прослушивания музыки. Используется для расслабления во время отдыха.

Нитевая наплечная сумка. Не яркая, маленькая наплечная сумка, которая уменьшает вес положенных в нее предметов до 1, но положить в неё можно только предметы с весом до 3. Предметы распределяются по ячейкам веса спины.

Нитевый фонарь. Заряженный Нитями Г-образный фонарь, который просвечивает все Нитевые потоки вокруг, в том числе Аномалии, и не привлекает внимание монстров, как направленный свет.

Нитевый хлеб. Заряженная Нитями булка, спеченная на пару. Пара кусочков накормит на день, а всю булку можно растянуть на неделю.

Пустотный мрамор. Особый кристаллический мел на 10 применений.

Используется на проходы, проемы, двери, арки, порталы и т.п. Создания хаоса должны кинуть шок духа со сложностью 9, чтобы пройти через преграду.

Путеводный мелок. Особый кристаллический мел на 10 применений, который активирует силы всех предметов, имеющих в себе слово «якорь». В Пустотах может активировать туннели переходов, может быть частью головоломки.

Сфера хлопка - металлический шар размером с мяч для большого тенниса из двух полусфер, поворачивающихся друг против друга. После поворота сфера издает оглушительный

хлопок дезориентируя окружающих. Задержка перед хлопком зависит от того на сколько поворотов были повернуты полусферы. Все, кто находился в радиусе 5 метров/клеток от сферы должны сделать проверку шока реакции (сложность 9) или получают большой штраф на все проверки на следующий ход и средний штраф на ход после.

Фляга. Обыкновенная. Может содержать до литра жидкости

Набор миров для вашей Тропы

Поместите во Внешний Слой до 9 миров, причем 1й уровень будет привычный нам мир, но чем выше, тем фантастичнее уровни. Вполне вероятно, что к 9му уровню это уже будет мир киборгов или тех же ксеноморфов. Добавьте больше мрачных красок, как это часто встречается в фантастических книгах, фильмах или видеоиграх. Фильмы про «Чужих и Хищников» - отличные примеры, но «Звездные Войны» будут уже немного не в тему (хотя и их вы можете обыграть в жутком стиле), а вот что-то вроде «Mass Effect» - самое оно.

Внутренние Слои по определению должны быть с первого взгляда невероятны: магия, эльфы, драконы - здесь все это реально. Персонажи из привычного нам мира могут так и называть их фэнтезийными. Но сами пришельцы из Внутренних Слоев иронии не поймут. Для них нестабильное пространство, аномалии и возмущения энергетических Нитей - обычное дело. Если в центральном мире окружение скорее похоже на альтернативное средневековье в стиле «Игры Престолов», «Всадников Перна» или даже «Властелина Колец», то чем дальше вы отдаляетесь от центрального Слая, тем нестабильной становится материя и пространство. В итоге самые крайние Слои - психоделичные, порой нелогичные. Главное с этим не переборщить.

Пункты Интеграции

У игроков всегда имеется множество ресурсов для того, чтобы справляться с ужасами Тропы, но что делать ДМу, который эти сложности создает? Главное понимать, что ДМ не создает сложности специально, чтобы погубить персонажей. Он не играет ПРОТИВ игроков, но играет ЗА сюжет и атмосферу.

Вы получаете пункты Интеграции в начале каждой игровой встречи: сделайте бросок д12 за

каждого участвующего игрока. Результаты суммируйте. За каждые 5 результата получите пункт Интеграции.

1 пункт расходуется на:

- чтобы команда (или ее часть) повстречала противника по их уровню;
- активацию Греха персонажа;
- активацию Тайны персонажа, и «внезапной» его встречи с персональным заданием, которое повлияет на всю команду;
- чтобы повлиять на погодные условия;
- чтобы обеспечить встречу персонажей с вашим особым продуманным НИП;
- чтобы активировать ментальное столкновение;
- чтобы активировать социальное столкновение;
- чтобы активировать режим истории, когда персонаж должен рассказать историю из жизни персонажа от его лица (отличным моментом для этого может стать привал, долгий переход, или совместное дело со всей командой).

Достижения

В «Интегри: Тропы» создана система ДОСТИЖЕНИЙ, выполняя которые игроки создают общий «котел» очков опыта, которые потом делятся между участвующими персонажами (округляется вниз). Каждое выполненное достижение добавляет в котёл опыта 10 пунктов. Достижения бывают командными (для всех) и классовыми (для представителей соответственного класса). Просто следуйте описанию, создавая котёл опыта в конце каждой игровой встречи, а затем равноценно делите на всех, поощряя активность игроков.

Общеконандные достижения

- 1) Поощрение отыгрыша: игровые поступки сочетаются с выбранными расами, классами, и заявленными ролями персонажей;
- 2) Исследование игровой вселенной: если за игровой день участники смогли узнать хотя бы три новых истины об игровом мире;
- 3) Открытие новых мест на карте: если на карту было нанесено хотя бы одно новое место, координаты или межпространственная точка;
- 4) Сложный бой или бой с боссом: персонажи прошли сражение, в котором чуть не погибли, хотя бы три персонажа лежало без

сознания;

5) Задания: более одного выполненного задания за игровую встречу;

6) Долгожители: +10 базового опыта за каждые 3 часа игры свыше 4х часов реального времени;

7) Сыгранность команды: игроки справились с заданием, боем или иным столкновением без потерь и траты более трети ресурсов;

8) Успешность: +10 опыта за каждого игрока, который смог достичь всех классовых достижений своего персонажа;

9) Творчество: +10 опыта за любое творчество игроков (рисунки, истории, разработки, отчёты, отзывы);

10) Оппортунисты: на игре были успешно выполнены все типы столкновений;

11) «Вот это поворот!»: игроки смогли по-настоящему удивить ДМа нестандартностью решения некой задачи на игре;

12) Завершение важного сюжетного этапа.

Классовые достижения для каждого класса свои. Касательно заранее подготовленных персонажей достижения написаны далее, но в полной книге правил вы найдете намного больше классов и возможностей развития персонажа.

Иерофант

Инфузии: трижды усилить товарища (не его вещи) какими-либо способностями.

Модификации: трижды укрепить, усилить или как-то еще модифицировать предметы союзника.

Новые знания: узнать то, что персонаж раньше не знал.

Книжник

Интуитивное колдовство: трижды были использованы мистические навыки для улучшения заклинаний с доски тренировок.

Колдун: были трижды использованы заклинания с доски тренировок.

Контроллер: трижды классовые силы были использованы для получения тактического преимущества.

Латник

Ближний бой: сражался с тремя разными противниками равной с персонажем силы в ближнем бою и победил.

Превозмогание: персонаж трижды получил удары, после которых оказался в состоянии потери половины хитов, и остался после этого в сознании.

Связки: трижды была использована Нитевая сила в боевой ситуации.

Паладин

Баланс: персонаж защитил товарищей по команде или обычных людей при помощи своих способностей.

Борьба: персонаж сражался против паранормальных сил.

Закон: выполнено задание межмирового правительства.

Следопыт

Бой: персонаж нанес успешные удары минимум по трем противникам.

Выживание: персонаж трижды применил навыки и/или способности, чтобы перемещаться по Тропе и/или искать припасы.

Чтение следов: персонаж выслеживал кого-то по его следам.

Сплайсер

Несхваченный: персонаж трижды применил силы, чтобы перемещаться во время боя.

Обращения: трижды тело персонажа приобретало черты животного и возвращалось в исходное состояние.

Сечение: трижды была использована классовая сила.





Сэндмен

Сэндмен, ребенок мелких торговцев, прибыл из мира, который все мы так хорошо знаем, с нашей общей родины. Кто знает, возможно этот Странник был когда-то чьим-то соседом или даже родственником. Его судьба незавидна: лишь стоило ему познать потусторонний мир, как все следы из его родного мира были стерты, все близкие люди стали просто постепенно забывать его. И чем больше след его исчезал, тем больше заглатывал его мир призраков, Астрал, где нестабильная материя покрывалась непроницаемым льдом везде, где находился Сэндмен. В конце концов Странник сдался, позволив льду настичь его. И это погрузило Странника в сон на 80 лет. Пробуждение тоже нельзя было назвать приятным: злой дух возжелал замершее тело, пробудив его, но полностью захватив. Превозмочь жуткого духа получилось лишь в ином мире, где магией было пропитано все вокруг. Сэндмен справился и был вынужден изучать те таинства, которыми был окружен. Но дух зла до сих пор таится где-то в его душе.

Выгода от событий прошлого:

- + смещение характеристик за адреналин происходит дважды;
- + дополнительный язык;
- + репутация -1: ДМ может заставить перекинуть один из кубиков на социальный бросок, если уместно плохое происхождение.

> Понадобится при входе в новый мир.

Способности Духа: «Мозаика пространства» - кидать на Лимит дважды и выбрать лучшее.

Физическая	Смещен?	Ментальная	Смещен?	Духовная	Смещен?
Тело д4		Интеллект д10		Харизма д4	
Координация д6		Эрудиция д6		Воля д4	
Скорость д6		Чутье д6		Нити д8	

> Подсказка поведения, может быть использовано ДМом и влияет на получение бонуса за Резонанс:

Добродетель: Манипулятор Ψ (эмоции)

Грех: Садист Δ (действия)

Тайна: Значит, война! Δ (действия)

> Просто учтите

Родина: Внешний Слой, «наш» мир начала XXв; Дух: Спящий

Раса: Ведомый (Средоточие - разум, Испытание - фобия)

Искра Жизни: Пси (скрыта в кристалле)

Архетип: Эхо Прознания

Класс: Книжник

> Какие статьи кидать и на что

Ведущий навык:

Краска (Эрудиция+Воля) +5 □□□

Основные навыки:

Энергия (Нити+Координация) +4 □□□, Академические знания (Воля+Эрудиция) +3 □□□

Вторичные навыки:

Изгнать (Воля+Интеллект) +4 □□□□, Бытовые знания (Харизма+Чутье) +3 □□□□,

Интервью (Нити+Чутье) +3 □□□□

Направленности: усиление влияния Нитей на бионтов (обычных людей)

> Это желательно помнить – пригодится:

1) **«Мозг-машина»** - перекидывать единицы на дайсе Интеллекта.

2) **«Скан III»** - в дальности максимума Нити+Чутье чувствовать: живых, поверхностные мысли, а также видеть мысленный образ того, кто последний касался какого-то предмета.

3) **«Тургор»** - Вдохновение увеличено на максимум Воля+Интеллект

4) **«По ниточкам»** - переходя в новый мир, восстановить д12#+Тургор, а также, если отказаться от дайса эффекта, полученного от броска знания, восстановить д12#.

5) **«Нитевый том»** - заменяет ингредиент ритуала, также дает перекинуть бросок знания раз в столкновение, если есть время полистать том.

> Ваши ресурсы. Осторожнее с их тратой или накоплением.

Хиты 17: 9 регулярных и 8 критических; _____

Адреналин: д4 _____

Психика: 15; _____

Действия: 16 _____

Вдохновение: 29; _____

Защита: 10/8

Далее просто учтите, и, если развиваете эти же ячейки, то возьмите другую опцию.

Тренировки: Тени I (Шипы тени), Нитевое оружие (кинжаловая палочка), Монстры I (призраки), Посохи I (дзё), Пустота I (Варп), Тропоход (+5# уже учтено)

> Приятно иметь что-то свое.

Инвентарь: зеркало призраков, пустотный мрамор, Нитевый хлеб, нитевая сумка, путеводный мелок, астральный якорь, зажигалка, нитевый фонарь, колокольчик пустоты, фляга, веревка, 6 тиров, 8 у.е., Нитевый том

Дзё, атака за 5*, повреждение дб+Координация, вес 4, защитное

Кинжаловая палочка, атака за 4*, повреждения д4+Нити, вес 2, плетение, быстрое I, короткое

ВАЖНО! с предметами, с которыми тренирован персонаж, можно сражаться по шоку тела (ближний бой), духа (магический бой) или реакции (дальний бой).

> Ваши крутые способности. Применяйте их по желанию, но не забудьте расплатиться ресурсами.

1) **«Глаза страха»** - раз в бой за 5*, выбрать цель в пределах дальности бросок Нитей + д12 клеток. Цель делает бросок шока духа со сложностью выброшенной дальности. На провал получает дб+Воля повреждений и входит в состояние Шок I.

2) **«Пси Грань»** - в любой момент раунда можно получить 3 повреждения психики, чтобы получить символ характера (даже если такого раньше у персонажа не было), а затем задействуйте символы характера для получения бонуса к проверке, но без траты # или получить малый бонус к первой социальной проверке в этом раунде (все Грани применяются раз в раунд).

3) **«Аркана»** - если Интеллект+Скорость в сумме 5+, то за 5# изменить заклинание, словно был сделан бросок любого мистического навыка средней сложности (9).

4) **«Интуитивное колдовство»** - ритуал I, Нитевый, проведя ритуал, выбрать любое заклинание I ранга и получить возможность использовать его на сутки.

5) **«Шипы Тени»** - 4*, 3#, дистанц. магич. бой (Координация+Нити), на попадание Нити+Интеллект повреждений.

6) **«Варп»** - телепортироваться на столько клеток, сколько # и в 2 раза больше * заплатите.

7) **«Огненные осколки»** - 5*, 7#, дистанционный магический бой, взрыв с радиусом в 1 клетку (Координация+Нити), на попадание Нити+Интеллект+дб повреждений огненной шрапнелью.

Если базовый опыт достигнет отметки 100...

То увеличьте хиты на 4, ранг особенности «Скан» увеличивается и вы начинаете видеть последние 6 секунд (раунд), когда кто-то касался предмета в последний раз.

Если базовый опыт достигнет отметки 200...

То увеличьте хиты на 4 и сделайте бросок д12 на новую способность Духа, перекинув повторы.

Если базовый опыт достигнет отметки 350...

То увеличьте хиты на 4, ранг особенности «Скан» увеличивается и, коснувшись земли, все следы на местности подсвечиваются в вашей голове, и вы можете понять, как давно тут проходил некто определенный.

Если классовый уровень повышен до 2го...

+1 к навыку Краска, добавьте шаг к любому статусу, хиты +2.

Если классовый уровень повышен до 3го...

+1 к навыку Краска, вы получаете силу «Бессчетные страницы Алитмира» - Нитевая, если Интеллект+Нити 8+, то за 4* и 3# сделать дистанционную магическую атаку с дальностью кубика Нитей + д12, на попадание Нити+д8 урона и сдвинуть цель на бросок кубика Координации клеток; также хиты увеличьте на 2.

Если классовый уровень повышен до 4го...

+1 к навыку Краска, добавьте шаг к любому статусу, хиты +2.

Металл Доктор



Док никогда не знал границ, даже когда был еще обычным человеком. Вся его жизнь сводилась к мрачному дну жизни, куда может скатиться человек с двумя дипломами о высшем образовании. Каждый мог оказаться на его месте, ведь он родился в стране, что соседствует с Вашей. Но далеко не каждый оказывается свидетелем потустороннего, и сохраняет рассудок. Док решил бороться с этим нечто при помощи бутылки. Но когда к нему явился Сэндмен, охваченный буйным духом, Док мог лишь беспомощно бормотать. Двух Странников связывает общая вина за содеянное: под чарами духа Доку пришлось убить невинное дитя. После этого Док долго находился в полузабытье, слыша голос того духа, ощущая уходящее тепло из тела ребенка, заливая горечь алкоголем и лекарствами из больницы. Где-то в глубине души Искра Дока билась в агонии, но постепенно изгнала присутствие духа из сердца человека, пробудившись в момент трагедии: когда Док всадил пулю себе в висок. И Искра не дала ему исчезнуть, уцепившись за бесконечное чистилище Тропы. Выбравшись из лабиринтов долгой пытки, Док оказался на полях сражений между полисами, где он научился скрещивать свои новые потусторонние способности и врачебную практику. Так и стал он закаленным, суровым, Доктором с сердцем из холодного металла.

Выгода от событий прошлого:

- + спасая ребенка, получить *;
- + средний бонус (+4) от всех одурманивающих средств

> Понадобится при входе в новый мир.

Способности Духа: «Глаза истины» - малый бонус (+2) против иллюзий.

Физическая	Смещен?	Ментальная	Смещен?	Духовная	Смещен?
Тело д8		Интеллект д6		Харизма д6	
Координация д4		Эрудиция д4		Воля д8	
Скорость д6		Чутье д6		Нити д6	

> Подсказка поведения, может быть использовано ДМом и влияет на получение бонуса за Резонанс

Добродетель: Хранитель Ω (знания)

Грех: На слабо Δ (действия)

Тайна: Бездна Ω (знания)

> Просто учтите

Родина: Внешний Слой, «наш» мир; Дух: Спящий

Раса: Застрявший (Испытание - Миражи, Смерть - Суицид)

Искра Жизни: Укрепления (скрыта в стальном напульснике)

Архетип: След Проведения

Класс: Иерофант

> Какие статьи кидать и на что

Ведущий навык: Печать (Эрудиция+Нити) +5 □□□

Основные навыки:

Бытовые знания (Харизма+Чутье) +4 □□□, Академические знания (Воля+Эрудиция) +3 □□□

Вторичные навыки:

Зов (Харизма+Эрудиция) +3 □□□□, Запугивание (Тело+Интеллект) +2 □□□□,

Крепкость (Тело+Воля) +3 □□□□

Малые навыки:

Концентрация (Скорость+Воля) +1 □□□□□, Выдержка (Интеллект+Воля) +1 □□□□□;

Направленность: ограждение от мистики.

> Это желательно помнить – пригодится:

1) «**Суть вещей**» - средний бонус (+4) против иллюзий, чар, обмана и забалтывания.

2) «**Серебряная кровь**» - физическим действием за 5# восстановить д12 хитов.

3) «**Семейство**» - +1 репутация (раз в столкновение перекинуть наименьший кубик в социальной проверке, если репутация уместна), которую можно использовать в «нашем» мире.

4) «**Альфа**» - если вы потратите Резонанс (®) для получения Вдохновения (#), то восстановите еще д12, но вы, и все вокруг вас на максимальном значении ваших Нитей в клетках, получают малый штраф (-2) на все мистические навыки на д12 часов.

> Ваши ресурсы. Осторожнее с их тратой или накоплением.

Хиты 24: 12 регулярных и 12 критических _____

Адреналин: д4 _____

Психика: 14; _____

Действия: 12 _____

Вдохновение: 16; _____

Защита: 8/8

Далее просто учтите, и, если развиваете эти же ячейки, то возьмите другую опцию.

Тренировки: Образ (сила, I ранг), Тропоход (+5 Вдохновение, учтено), Клинки (кортик), Молния I (Разряд), Натура I (Заплата), Доспехи I (легкий)

> Приятно иметь что-то свое.

Инвентарь: Нитевый хлеб, нитевая сумка, путеводный мелок, ангельский колокольчик, астральный якорь (3шт), зажигалка, кристаллический маркер (2шт), фляга, фонарь, зеркало призраков (2шт), пустотный мрамор (3шт), длань призрака (2шт), 5 тиров, волновой якорь (3шт), 8 у.е.

Легкий доспех: доспешные хиты 30, порог 5, вес 2;

Кортик: атака за 5*, повреждения дб+Тело, вес 3.

ВАЖНО! с предметами, с которыми тренирован персонаж, можно сражаться по шоку тела (ближний бой), духа (магический бой) или реакции (дальний бой).

> Ваши крутые способности. Применяйте их по желанию, но не забудьте расплатиться ресурсами.

1) **«Шепот любовника»** - за 4*, раз в столкновение за каждые 3 шага в Воля+Интеллект. Сделайте бросок Нити+д12. Полученное число будет сложностью и дальностью. Цель в пределах дальности делает шок духа против сложности. Если бросок провален, то вы кидаете Нити, и полученное значение – это количество *, которое в ход цели будет тратиться по вашей указке. Цели запрещено вредить самой себе.

2) **«Доспех III»** - за 6*, как выгода от адреналина, раз в столкновение, исцелить себя на д8.

3) **«Грань Укрепления»** - адреналин можно использовать для того, чтобы сокращать повреждения на половину броска (округлять вниз) дайса адреналина ИЛИ как бонус на проверки навыков выносливости.

4) **«Нитка»** - за 5 минут и д4# сделать любой предмет Нитевым (т.е. сделать его изменяемым мистическими навыками), придав ему легкие мистические свойства вроде сияния (количество клеток освещения равно стоимости в #), призрачные звуки, изменение температуры. Вы можете проводить магические дистанционные атаки через этот предмет и у вас есть в нем тренировка.

5) **«Припарка»** - быстрый ритуал I, сделайте бросок бытовых знаний (первая помощь), за каждый уровень сложности, начиная с 9ти, исцелите цель на бросок своего кубика Нитей и кубика Тела цели плюс ваше значение навыка бытового знания.

6) **«Образ I»** - выходя в новый Внешний мир (наш или его альтернативная версия) с Тропы, создать своего иллюзорного двойника, который час ходит по округе, исследуя ее. У него 1 хит и он не использует способности.

7) **«Разряд»** - за 4* и 3# дистанционная магическая атака, на попадание д8+Интеллект повреждений и состояние Шок I на ход цели.

8) **«Заплата»** - за 7* и 3# коснуться цели и восстановить ей бросок кубика Нитей хитов

9) **«Экстренная помощь»** - 6* и 7# коснуться цели, наложив магическую руну, которую можно сломать без действий в момент получения повреждений и исцелиться на бросок кубика Нитей владельца руны.

Если базовый опыт равен 100...

То хиты +5, ранг «Доспеха» увеличивается и вы начинаете лечиться на д10.

Если базовый опыт равен 200...

То хиты +6 и бросок д12 на способность Духа, перекинув повторы.

Если базовый опыт равен 350...

То хиты +5, ранг «Доспеха» увеличивается, стоимость в 5*, и лечиться на д12.

Если классовый уровень повышен до 2го...

+1 к навыку Печать, добавь шаг к любому статусу, хиты +4.

Если классовый уровень повышен до 3го...

+1 к навыку Печать, хиты +4, вы получаете силу «Стальной оберег» - Нитевый ритуал I, вы обращаете верхнюю одежды цели в магический доспех, увеличивая ее доспешные хиты на бросок Нити+Скорость, при этом значение броска кубика Нитей станет порогом.

Если классовый уровень повышен до 4го...

+1 к навыку Печать, добавь шаг к любому статусу, хиты +4.



Саша Уик

Для Саши, незаконнорождённого сына королевского шевалье, зло всегда скрывалось в поступках человека и в его стремлениях. Там, где вырос этот персонаж, сложно было верить в чудеса. Рассчитывать можно было лишь на свою смекалку, верных друзей, и припрятанную заточку. Как жаль, что с первым у него было плохо, а вторые очень быстро исчезли. Дело в том, что Саша был мошенником с самого рождения: напыщенные дворяне, священники, знатные воины издевались над уличными детьми. Но хуже них были лишь другие мошенники, которые готовы были продать родную мать ради пары монет. И вот как раз на таких ублюдков Саша и начал охотиться, став охотником за головами. Это привело его на скользкую дорожку в войне против магов, которые в насмешку решили заточить его дух где-то во Внешнем Слое. Там его обнаружили местные культисты, и, используя их, Саша выбрался. Но не домой, а на Тропу. В жуткие коридоры и комнаты ледяного ада, наполненного монстрами. Скрытность и тьма стали друзьями для него, а внутренняя злость укрепила волю. Ведь что не убивает нас... В итоге ему пришлось рискнуть, чтобы прорваться через улей монстров, живущих за счет крови других. Потусторонний лед уничтожал все, что

попадалось на его пути. Быть может это было судьба: чтобы прорубить во льду выход к двери, Саша освободил Сэндмена, злой дух которого закинул будущих друзей далеко в миры. Но именно Саша потом помог магу справиться с жуткой тенью, когда они наконец вновь встретились.

Выгода от событий прошлого:

- + репутация 2 во Внешних и Внутренних Слоях (2 раза в столкновение перекинуть наименьший кубик в социальной проверке, если репутация уместна);
- + Барьер от урона холодом в половину от максимума Нитей.

> Понадобится при входе в новый мир.

Способности Духа: «Дом есть дом» - малый бонус (+2) на преодоление Лимита, входя во Внутренний Слой.

Физическая	Смещен?	Ментальная	Смещен?	Духовная	Смещен?
Тело д8		Интеллект д4		Харизма д4	
Координация д6		Эрудиция д6		Воля д4	
Скорость д12		Чутье д6		Нити д4	

> Подсказка поведения, может быть использовано ДМом и влияет на получение бонуса за Резонанс.

Добродетель: Хрониклер Ω (знания)

Грех: Неоспоримая правота Δ (действия)

Тайна: Неприязнь Ψ (эмоции)

> Просто учтите.

Родина: Внутренний Слой, мир темного фэнтези Катуро; Дух: Павший

Раса: Нефалим (Ночной Зов – Песнь Каина, Ад и Рай - Чистилище)

Искра Жизни: Теневая (скрыта под кожей на запястьях)

Архетип: Номад

Класс: Следопыт

> Какие статьи кидать и на что:

Ведущий навык: Ближний бой (Скорость+Эрудиция) +5 □□□;

Основные навыки:

Бытовые знания (Харизма+Чутье) +4 □□□, Скрытность (Координация+Эрудиция) +4 □□□;

Вторичные навыки:

Воровство (Скорость+Эрудиция) +4 □□□□, Уворот (Скорость+Интеллект) +2 □□□□,

Атлетика (Тело+Эрудиция) +3 □□□□;

Малые навыки:

Запугивание (Тело+Интеллект) +1 □□□□□;

Специализация: кинжалы;

Направленность: атака в ближнем бою;

Иное: малый бонус (+2) на восприятие.

> Это желательно помнить – пригодится:

1) «**Окаянный**» - перекидывать все 1 на дайсах атаки, если бьете противника, который в этом столкновении успел вас повредить.

2) «**Хамелеон III**» - три малых бонуса (+2+2+2) на скрытность, преображая свою внешность и звуки шагов.

3) «**Тенебег**» - как выгода за Адреналин кинуть д12 и столько клеток в текущий ход можно игнорировать сложную местность или столько клеток можно пройти в скрытности со скоростью обычной ходьбы.

4) «**Традиции**» - атакуя из скрытности, максимизировать два кубика, а не один.

5) «**На ходу**» - малый бонус (+2) на открытие замков и средний бонус (+4) на снятие любых ловушек. Добиваясь в этом кубика эффекта, отказаться от него, чтобы восстановить д12#.

6) «**Амбидекстр I**» - нет штрафа за атаку с основной руки и только малый штраф с оружием весом 2 и менее в левой руке.

7) «**Карманник**» - навык воровства можно использовать в любой ситуации, даже если вас видят, без штрафов.

8) «**Скрытая атака**» - атакуя в заднюю арку, вы получаете д6 бонусом к повреждениям. Если персонаж находится в состоянии скрытности, то бонус дается трижды.

> Ваши ресурсы. Осторожнее с их тратой или накоплением.

Хиты 25: 13 регулярных и 12 критических _____

Адреналин: д4 _____

Психика: 8; _____

Действия: 16 _____

Вдохновение: 10; _____

Защита: 11/7

Далее просто учтите, и, если развиваете эти же ячейки, то возьмите другую опцию.

Тренировки: Покой I (Крепость), Кинжалы I (боевой нож), Длинные мечи I (лонгсворд), Монстры I (призраки), Амбидекстр (x1), Шаги I (Скрытая атака), Трюки (Карманник).

> Приятно иметь что-то свое.

Инвентарь: Нитевый хлеб, нитевая сумка, путеводный мелок, ангельский колокольчик, астральный якорь (2шт), фонарь, ангельский колокольчик, колокольчик пустоты, веревка, зеркало призраков 3 шт., 2 тира, 5 серебра.

Легкий доспех (доспешные хиты 30, барьер 5, вес 2, малый штраф на физические действия без тренировки)

Лонгсворд (6*, д8+Координация повреждений, вес 4); атака с 2х рук лонгсворд + боевой нож за 5*

Боевой нож 2 шт. (4*, д4+Скорость повреждений, дистанция Тело+д12, вес 1, короткое, быстрое I)

> Ваши крутые способности. Применяйте их по желанию, но не забудьте расплатиться ресурсами.

1) **«Очищение»** - раз в столкновение, за 6* и 4#, дальность равна максимуму Нитей, коснитесь цели и снизьте все состояния существа на ранг. Если все состояния и так I ранга или меньше, то они исчезают, а цель исцеляется на д4.

2) **«Грань Тени»** - за дб# получить +2 к защите или +4, чтобы перебороть (выдержать) Нитевый эффект (все Грани применяются раз в раунд).

3) **«Инстинкт охотника»** - если в Скорость+Чутье есть 4+, то за 5# на 12 минут видеть на локацию дальше и получить большой бонус (+6) на чтение следов, узнавая природу существ на местности и их точное число.

4) **«Маскировка»** - Нити, если в Скорость+Эрудиция есть 6+, то на 5# получить среднее прикрытие до конца следующего хода и сделать бросок скрытности.

5) **«Крепость»** - за 5* и 4# восстановить себе дб хитов.

—

Если базовый опыт равен 100...

То хиты +6, ранг «Хамелеона» увеличивается — один из малых бонусов становится средним.

Если базовый опыт равен 200...

То хиты +5 и бросок д12 на способность Духа, перекинув повторы.

Если базовый опыт равен 350...

То хиты +6, ранг «Хамелеона» увеличивается — один из малых бонусов становится средним.

—

Если классовый уровень повышен до 2го...

+1 к навыку Ближний бой, добавьте шаг к любому статусу, хиты +5.

Если классовый уровень повышен до 3го...

+1 к навыку Ближний бой, хиты +5, вы получаете силу «Шаг в шаг» - если ваши Скорость+Воля равны 7+, то раз в столкновение за 5# вы получаете столько уровней бонуса к повреждениям, атакуя из скрытности, сколько шагов в физической характеристике у цели. Например, если у врага физическая характеристика 4+, то вы получите большой и малый бонус (+6+2).

Если классовый уровень повышен до 4го...

+1 к навыку Ближний бой, добавьте шаг к любому статусу, хиты +5.

—



Джек Тодд

Джек всегда был хорошим ребенком своих родителей. Жизнь под небесами, которые пересекают черно-синие шрамы в пространстве, подкидывала немало бед вроде рейдеров или банального голода, но они справлялись. Джеку все равно казалась жизнь в радость, когда он со своими родителями изучал давно исчезнувшую цивилизацию. Дойти до Эджа и заглянуть за него – вот все, чего Джек желал. Но в один день к нему заглянули из-за этой самой грани мира. Его родители так и не узнали, что Джека специально умертвили пришельцы из иного Слоя. Оказавшись в рабстве, Джека использовали как орудие пыток и убийств, а он не мог ничего сделать по своей воле. Вся жизнь была как сплошной транс. Но однажды, будучи поверженным демонами Бездны, на грани жизни и смерти, Джек смог разорвать связь с бывшими хозяевами, выйдя на Тропу.

Выгода от событий прошлого:

+ репутация +1 в любом Слое (раз в столкновение перекинуть наименьший кубик в социальной проверке, если репутация уместна);
+ средний бонус (+4) против любых одурманивающих эффектов.

> Понадобится при входе в новый мир.

Способности Духа: «Каменный дух» - малый бонус (+2) на любые броски против мистического влияния.

Физическая	Смещен?	Ментальная	Смещен?	Духовная	Смещен?
Тело д8		Интеллект д6		Харизма д6	
Координация д6		Эрудиция д4		Воля д4	
Скорость д8		Чутье д6		Нити д6	

> Подсказка поведения, может быть использовано ДМом и влияет на получение бонуса за Резонанс

Добродетель: Манипулятор Ψ (эмоции)

Грех: Хаос Ψ (эмоции)

Тайна: Пути бездны неисповедимы Ω (знания)

> Просто учтите.

Родина: Внешний Слой, Мир Миров, где царит постапокалипсис; Дух: Спящий

Раса: Блик (Смерть - Потрошитель; Средоточие - Тело)

Искра Жизни: Гневная (скрыта в солдатских жетонах)

Архетип: Химера

Класс: Сплэйсер

> Какие статьи кидать и на что:

Ведущий навык:

Ближний бой (Тело+Чутье) +4 □□□

Основные навыки:

Уворот (Скорость+Интеллект) +4 □□□, Запугивание (Тело+Интеллект) +5 □□□

Вторичные навыки:

Изгнать (Воля+Интеллект) +4 □□□□, Выдержка (Интеллект+Воля) +3 □□□□,

Бытовые знания (Харизма+Интеллект) +2 □□□□.

Специализация: безоружный бой;

Направленность: атака в ближнем бою.

> Это желательно помнить – пригодится:

1) «**Собиратель душ**» - убивая неигрового персонажа, восстановить 1 психики и 1#.

2) «**Переформирование: Эфирный хищник**» - сколько шагов в Интеллекте, столько частей тела изменить на животные аналоги. Руки – природное оружие на 3* на Тело+д8, ноги – малый бонус (+2) на маневры, голова – малый бонус (+2) на восприятие, торс – малый бонус (+2) на выносливость.

3) «**Внутренние пространства**» - 5 ячеек веса внутри персонажа. Извлекать или прятать предметы за 3*.

4) «**Отработка**» - раз в столкновение за 7* поглотить тело умирающего, чтобы восстановить бросок Тела Вдохновения и бросок Нитей хитов.

5) «**Трюкач**» - можно провести до 3 простых действий (не атаки и не обычной ходьбы) с половиной стоимости в *.

> Ваши ресурсы. Осторожнее с их тратой или накоплением.

Хиты 28: 14 регулярных и 14 критических _____

Адреналин: д8 _____

Психика: 10; _____

Действия: 14 _____

Вдохновение: 11; _____

Защита: 9/8

Далее просто учтите, и, если развиваете эти же ячейки, то возьмите другую опцию.

Тренировки: Выживший I (хиты +5, уже учтено), Шаги I (Трюкач), Кинжалы I (Танто), Пистолеты I (Макаров), Клинки (короткий меч), Доспехи I (Легкие).

> Приятно иметь что-то свое.

Инвентарь: Нитевой хлеб, нитевая сумка, путеводный мелок, 3 тира

Легкий доспех (доспешные хиты 30, барьер 5, вес 2)

Короткий меч (5*, дб+Скорость повреждений, вес 2);

Танто (4*, д4+Навык повреждений, вес 1, короткое)

Макаров (6*, 3дб повреждений, дальность 20+д12, обойма 8, перезарядка 5* вес 2), патроны 25

ВАЖНО! с предметами, с которыми тренирован персонаж, можно сражаться по шоку тела (ближний бой), духа (магический бой) или реакции (дальний бой).

> Ваши крутые способности. Применяйте их по желанию, но не забудьте расплатиться ресурсами.

1) «**Адреналиновый запас**» - раз в столкновение поднять значение дайса адреналина на 1 шаг.

2) «**Грань Гнева**» - дайс адреналина можно добавлять бонусом к атаке в размере половины выброшенного значения (округлять вниз) ИЛИ для маневров.

3) «**Штурм III**» - раз в ход за физическое действие, снижение @ на 1 заряд и за 3# получить +3 как бонус к атаке.

4) «**Распорка**» - Нить, за каждые 4+ в Интеллект+Скорость нанести дб дополнительных повреждений в атаке, либо в два раза больше, если вы повреждаете не Нитевый предмет. Атака вызывает бросок на травму, даже если кубиков эффекта не было. Силу можно применить раз в бой за каждые 3+ в Тело+Чутье.

5) «**Сечение**» - Нить, за 5# вы получаете кубик Харизмы бонусом к повреждению с ближайшей атаки.

Если базовый опыт равен 100...

То хиты +4, ранг «Штурма» увеличивается – если потратить 4@ и 4#, то получаешь +4 к атаке.

Если базовый опыт равен 200...

То хиты +5 и бросок д12 на способность Духа, перекинув повторы.

Если базовый опыт равен 350...

То хиты +4, ранг «Штурма» увеличивается – если потратить 5@ и 5#, то получаешь +5 к атаке.

Если классовый уровень повышен до 2го...

+1 к навыку Ближний бой, добавьте шаг к любому статусу, хиты +3.

Если классовый уровень повышен до 3го...

+1 к навыку Ближний бой, хиты +3, вы получаете силу «Самоистязание» - за физическое действие и 5# нанести себе д4 повреждения. Сколько повреждений нанесли, столько целей рядом с вами получает малый штраф к защите и броскам восприятия. Вы считаетесь не в ближнем бою с этими целями.

Если классовый уровень повышен до 4го...

+1 к навыку Ближний бой, добавьте шаг к любому статусу, хиты +3

Холлоу

Холлоу — дитя войны, из нищей семьи. Рожденный на осколках былой цивилизации, он видел лишь убийства и непрекращающуюся войну. Даже когда мир погрузился в тишину, и в живых остались лишь самые крупные страны, а над миром возшла Красная луна, не заходившая ни днем, ни ночью, люди продолжали взывать к своим богам и убивать ради них. Являясь снайпером империи-победителя, Холлоу очень хорошо знал свое дело: прицелился, затаил дыхание, нажал на курок. И однажды прицелились в него. После ранения Холлоу погрузился в темный омут расколовшегося сознания. Он был овощем в хосписе для ветеранов. Там-то к нему и обратился его внутренний демон, иннер. Вместе они стали чем-то большим. Отдав свое тело в руки истинного дьявола, Холлоу стал по-настоящему пустым, даже опустошенным. Лишь демон теперь наполняет его. И стрельба — смысл жизни.

Выгода от событий прошлого:

- + «неадекватность» как дополнительный Грех, который восстанавливает 2д12#, после того как он был активирован ДМом;
- + средний бонус (+4), чтобы затаиться, а также чтобы почувствовать потустороннее;
- + репутация -1: ДМ может заставить перекинуть один из кубиков на социальный бросок, если уместно плохое происхождение.

> Понадобится при входе в новый мир.

Способности Духа: «Мысленный барьер» - все аномалии и мистические ловушки получают средний штраф (-4) на действия по вам.

Физическая	Смещен?	Ментальная	Смещен?	Духовная	Смещен?
Тело д6		Интеллект д6		Харизма д4	
Координация д10		Эрудиция д6		Воля д4	
Скорость д6		Чутье д6		Нити д6	

> Подсказка поведения, может быть использовано ДМом и влияет на получение бонуса за Резонанс.

Добродетель: Меценат Δ (действия)

Грех: Тирания Ω (знания)

Тайна: Вендетта Δ (действия)

> Просто учтите.

Родина: Внешний Слой, Аномалия, где после Третьей мировой возшла Красная луна и царят религиозные секты, а мир разделен на зоны; Дух: Спящий

Раса: Дуал (Слой - Внешний; Иннер - Поборник).

Искра Жизни: Путевая (скрыта в кулоне).

Архетип: Гало; Класс: Латник.

> Какие статьи кидать и на что:

Ведущий навык:

Дальний бой (Координация+Чутье) +5 □□□;

Основные навыки:

Концентрация (Скорость+Воля) +3 □□□, Атлетика (Тело+Эрудиция) +4 □□□;

Вторичные навыки:

Дипломатия (Интеллект+Харизма) +3 □□□□,

Технологические знания (Координация+Интеллект) + 5 □□□□,

Бытовые знания (Харизма+Интеллект) +2 □□□□;

Специализация: винтовки;

Направленность: стрельба.

> Это желательно помнить – пригодится:

1) «**Фома неверующий**» - малый бонус (+2) на все проверки шока от мистических воздействий.

2) «**Тысяча ступеней III**» - делая проверку маневра, кинуть кубики дважды, и выбрать наилучший результат, при этом можно делать две таких проверки, сложив дистанцию прыжка. Упав с высоты, получите только половину повреждений.

3) «**Нитевая Грация**» - в столкновении можно применить столько Нитевых классовых сил без траты #, сколько + в Координации.

4) «**Танец битвы**» - раз в столкновение, получив кубик эффекта на атаку, отказаться от него и немедленно закончить комбу, чтобы восстановить бросок Харизмы #.

5) «**Ордо Штормов**» – заклинания Молнии и Зноби являются классовыми и их можно использовать как часть комбы.

> Ваши ресурсы. Осторожнее с их тратой или накоплением.

Хиты 25: 13 регулярных и 12 критических _____

Адреналин: д4 _____

Психика: 10; _____

Действия: 12 _____

Вдохновение: 12; _____

Защита: 8/8

Далее просто учтите, и, если развиваете эти же ячейки, то возьмите другую опцию.

Тренировки: Тьма I (Ночь), Клинки (мачете), Доспехи I (легкие), Покой I (Глаз земли), Молния I (Разряд), Арбалеты (ручной).

> Приятно иметь что-то свое.

Инвентарь: Нитевый хлеб, нитевая сумка, путеводный мелок, ангельская ноша (на 3 эссенции), кристаллический маркер, 3 бутылки колы, зажигалка, веревка, 5 тиров, 3 у.е

Легкий доспех (доспешные хиты 30, барьер 5, вес 2)

Мачете (5*, дб+Координация повреждений, вес 3);

Ручной арбалет (5*, 2дб+2 повреждений, дальность 5+д12, обойма 1, перезарядка 4* вес 1), болты 25

ВАЖНО! с предметами, с которыми тренирован персонаж, можно сражаться по шоку тела (ближний бой), духа (магический бой) или реакции (дальний бой).

> Ваши крутые способности. Применяйте их по желанию, но не забудьте расплатиться ресурсами.

1) **«Вне стен своих»** - съев яйцо ангела в начале дня, персонаж может призывать свою копию за 3*. Двойник имеет демоническую внешность и держится час. Питье горячей колы увеличивает время прибывания на д12 и дает возможность двойнику находиться в Астрале вне поля зрения обычных людей. На время действия двойника персонаж не может пользоваться никакой мистикой, а двойник не может пользоваться боевыми навыками. В остальном оба персонажа идентичны.

2) **«Боевая адаптация»** - за каждые 3+ в Скорость+Эрудиция раз в день восстановить д12 доспешных хитов брони.

3) **«Биострата»** - классовая сила, если в Координация+Чутье есть 4+, то за 4# можно заменить один из дайсов повреждения оружия, которое персонаж держит в 2х руках, на дайс Координации.

4) **«Разряд»** - классовая сила, за 4* и 3# провести дистанционную магическую атаку, на попадание д8+Интеллект повреждений и состояние Шок I.

5) **«Глаз земли»** - быстрый ритуал I, сделайте бросок Нитей – половина броска обозначает километры земной поверхности, которые вы ощущаете вокруг. Это не дает прямую видимость, но позволяет сделать проверку восприятия без штрафов.

6) **«Ночь»** - за 4* и 3# создать зону плохой видимости в радиусе максимума Нитей. Держится бросок Интеллекта ходов.

7) **«Грань Странствий»** - за д6# передвинуться на д6 клеток или получить бонус д6 к восприятию.

Если базовый опыт равен 100...

То хиты +5, ранг «Тысячи ступеней» увеличивается – можно бегать по ровным не скользким стенам как по обычной земле.

Если базовый опыт равен 200...

То хиты +6 и бросок д12 на способность Духа, перекинув повторы.

Если базовый опыт равен 350...

То хиты +5, ранг «Тысячи ступеней» увеличивается – можно ходить через клетки одного противника в раунд.

Если классовый уровень повышен до 2го...

+1 к навыку Дальний бой, добавьте шаг к любому статусу, хиты +4.

Если классовый уровень повышен до 3го...

+1 к навыку Дальний бой, хиты +4, вы получаете силу «Самозаживление» - ритуал I, Нитевый, избавьтесь от одной травмы за каждые 5+ в Тело+Нити.

Если классовый уровень повышен до 4го...

+1 к навыку Дальний бой, добавьте шаг к любому статусу, хиты +4.

Мистер Рок

Мистеры, являются стражами порядка на Тропах. Некоторые из них когда-то сами были жуткими колдунами и ведьмами. Но теперь их призвали к ответственности, а вместо очищающего огня Инквизиции им даровано клеймо на душу. Их позывные всегда связаны с рок-исполнителями – это традиция. Рок помнит лишь то, что он когда-то был примерным сыном обычной семьи архитекторов. Но что-то затянуло его дух в мир призраков, и, пока он пытался выбраться, тело умерло. Единственным спасением из мира страха и кошмаров стало обращение других Мистеров. Рок заслужил право стать одним из них из-за долгой истории противостояние умершим... силой духа, обезумевшего от страха. По сути тот мальчик давно уже мертв, но живо его безумие. Это его научило взаимодействовать как с мертвыми, так и с живыми. Рок – безумие воплоти, дух чести и правосудия, но вместе с этим страха и хаоса.

Выгода от событий прошлого:

- + **малый бонус (+2)** на все броски против призраков;
- + «присиупы страха» как дополнительный Грех, который восстанавливает 2д12#, после того как он был активирован ДМом;
- + **репутация -1:** ДМ может заставить перекинуть один из кубиков на социальный бросок, если уместно плохое происхождение.

> Понадобится при входе в новый мир.

Способности Духа: «Одной ногой, одной Тропой» - рассчитывая путь по Тропе, вы можете использовать на один этаж больше, чем это позволяет базовый уровень.

> Подсказка поведения, может быть использовано ДМом и влияет на получение бонуса за Резонанс.

Добродетель: Учитель Ω (знания).

Грех: На дне бутылки Ψ (эмоции).

Тайна: Неприязнь Ψ (эмоции).

Физическая	Смещен?	Ментальная	Смещен?	Духовная	Смещен?
Тело д6		Интеллект д4		Харизма д10	
Координация д4		Эрудиция д6		Воля д6	
Скорость д6		Чутье д6		Нити д6	

> Просто учтите.

Родина: Бездна миров, дух Астрала; Дух: Утраченный.

Раса: Кадавр (Рай и Ад - Ад; Ночной Зов – Ария Авеля).

Искра Жизни: Мудрости (скрыта в записной книжке).

Архетип: Мистер; Класс: Паладин.

> Какие статьи кидать и на что:

Ведущий навык:

Ближний бой (Тело+Эрудиция) +5 □□□;

Основные навыки:

Дипломатия (Харизма+Интеллект) +3 □□□, Энергии (Нити+Координация) +4 □□□;

Вторичные навыки:

Выдержка (Интеллект+Воля) +2 □□□□, Зов (Харизма+Эрудиция) +3 □□□□,

Спиритизм (Харизма+Чутье) +3 □□□□;

Малые навыки:

Печать (Нити+Эрудиция) +1 □□□□□, Экзорцизм (Воля+Интеллект) +1 □□□□□.

Специализация: Блокирование;

Направленность: парирование в ближнем бою.

> Это желательно помнить – пригодится:

1) «**Познавший страдания**» - раз в ход можно перекинуть любую проверку шока или навыка его заменяющий.

2) «**Знак Древних**» - к персонажу относятся с почтением силы правопорядка и Семьи на Тропах. Раз в час персонаж восстанавливает бросок Тела Вдохновения (#) когда становится целью мистических сил (не Знаков).

3) «**Глаз Истины**» - Эрудиция заменяет один из кубиков восприятия, инициативы и шока реакции. Персонаж может видеть Астрал одновременно с реальным миром без каких-либо проверок.

4) «**Рука Правосудия**» - первая атака и попадание в Столкновении игнорирует любые прикрытия, Барьеры или статусы. Голыми руками персонаж может коснуться призрака в Астрале.

5) «**Обязанности**» - Трибунал или Семейство может обратиться с заданием.

> Ваши ресурсы. Осторожнее с их тратой или накоплением.

Хиты: 22 - 11 регулярных и 11 критических _____

Адреналин: д4 _____

Психика: 11; _____

Действия: 10 _____

Вдохновение: 18; _____

Защита: 8/7

Далее просто учтите, и, если развиваете эти же ячейки, то возьмите другую опцию.

Тренировки: Солнце I (День, Луч), Доспех I (Тяжелый, щит), Клинки (Кортик), Тропоход (# увеличено один раз).

> Приятно иметь что-то свое.

Инвентарь: Нитевый хлеб, нитевая сумка, путеводный мелок, фонарь, Нитевый проводник, веревка, длань призрака (2шт), 4 тира.

Тяжелый доспех (доспешные хиты 60, барьер 10, вес 4, средний штраф (-4) на маневры, тяжесть I)

Малый щит (доспешные хиты +15, Барьер +5, вес 1, малый штраф на маневры);

Кортик (5*, дб+Тело повреждений, вес 3).

> Ваши крутые способности. Применяйте их по желанию, но не забудьте расплатиться ресурсами.

1) **«Круговорот»** - Раз в бой, когда враг бросил кубики на повреждения, вы игнорируете один из этих кубиков, восстанавливая его значения хитов любому товарищу рядом с вами.

2) **«Грань Мудрости»** - за 3 повреждения психике передвиньтесь на дб клеток или получите бонусом дб к проверке знания (Грани можно применять только раз в ход).

3) **«Ноосфера III»** - раз в час за 3# вы погружаете сознание в Ид. В таком состоянии вы ослеплены и если бежите, то сила не дает бонусов. За каждый ранг силы вы «подключаетесь» к сознанию человека в дистанции максимума Нитей*10. Цели объединяются в конгломерат, выдавая информацию на ваши вопросы как есть в их голове. Также за каждый ранг силы можно узнавать информацию о предмете, словно у вас прямой доступ к сети Интернет. За каждый ранг силы ДМ отвечает на вопрос о предмете да/нет.

4) **«Призрение»** - за 4# в социальном столкновении улучшить отношения на шаг за каждые 3+ в Харизма+Чутье, а в боевом столкновении восстановить касанием (физическое действие) дб хитов за каждые 5+ в Скорость+Нити.

5) **«Связь Знаков»** - Нить, за действие характера и 4# (каждый ход еще 1#) выбрать цель в пределах максимума Харизмы. Цель получает малый штраф (-2) на все атаки не по персонажу. Если все же атакует не его, то персонаж наносит цели Тело повреждений. То же самое, если цель выйдет за пределы действия силы.

6) **«День»** - за 3* и 2# выбрать клетку в пределах максимума Нитей, которая будет светиться 12 минут на столько клеток, сколько ваш максимум в Нитях.

7) **«Луч»** - за 4* и 2# магическая атака дальнего боя. На попадание дб+Нити урона. Все штрафы от прикрытий на градацию ниже.

ВАЖНО! с предметами, с которыми тренирован персонаж, можно сражаться по шоку тела (ближний бой), духа (магический бой) или реакции (дальний бой).

Если базовый опыт равен 100...

То хиты +4, ранг «Ноосферы» увеличивается.

Если базовый опыт равен 200...

То хиты +6 и бросок д12 на способность Духа, перекинув повторы.

Если базовый опыт равен 350...

То хиты +4, ранг «Ноосферы» увеличивается.

Если классовый уровень повышен до 2го...

+1 к навыку Ближний бой, добавьте шаг к любому статусу, хиты +5.

Если классовый уровень повышен до 3го...

+1 к навыку Ближний бой, хиты +5, вы получаете силу «Спаси и сохрани» - за физическое действие, 4# и уменьшения порога адреналина на 2@, если друг потерял сознание в прошлом ходу, переместиться к нему на бросок Харизмы клеток за каждые 4+ в Скорость+Харизма. Если добежали, то исцелите цель на половину пройденного пути.

Если классовый уровень повышен до 4го...

+1 к навыку Ближний бой, добавьте шаг к любому статусу, хиты +5.

«Сибирь» - сценарий для начинающих

Написанный далее сценарий – довольно специфичный. Он был придуман очень давно, году в 2008м, когда про «Интегри» не было и разговоров. Он не идеален с точки зрения геймдизайна, но проверен временем и довольно хорошо отражает потустороннюю суть Тропы. В своей основе он содержал идею о том, что сами игроки оказываются на месте персонажей. Иными словами, надо было сделать героев максимально похожими на себя и в игре делать заявки действий словно сам игрок оказался в описываемом окружении. Поскольку сейчас вы держите в руках «быстрый старт», а значит сокращенные правила, создать своего персонажа самому у вас не выйдет, используйте заранее подготовленных.

Игра начинается в путешествия по железной дороге, и в этом смысле вы можете решить сыграть за людей, которые ничего не знают или не помнят о Тропе. В таком случае раскрывайте персонажей полностью: сначала навыки (не мистические), потом особенности и мистические навыки, а затем и силы, соответственно этапам игры.

С другой стороны, герои могут отправиться на поезде-призраке прямо уже на Тропе, оказавшись в очередном приключении по собственной воле. Выбирать только вам, берите любой понравившийся вариант и обрисуйте красками своего воображения.

По ходу игры перед героями должен вставать тяжелый моральный выбор – это основная фишка сюжета, ведь в итоге Тропа будет судить героев по балансу совершенных геройств и злодеяний. И в этом смысле ДМу советуется быть максимально субъективным. Помните: Тропа – это Вы.

Часть 1 — Е.А.М.Е.

Завязка: персонажи отправившиеся зачем-то поздней осенью на поезде в путь (по обстоятельствам выбрать причину). Ничего необычного. Они грузятся в вагон, проводят весёлый вечер, наконец, засыпают. Ничто не предвещает опасности. Во сне им видится холод и лёд. И именно с этими чувствами их приключение начинается.

Основная идея: игровой модуль относительно линейен, т.к. развивается по схеме, расписанной далее. Всё начинается на Зоне-25, и, в зависимости от выбора игроков, переходит по рельсам сюжета.

Герои, сами того не зная, вторгаются в царство призраков, которые постепенно начинают преследовать персонажей в каждой локации.

Полтергейст

Уровень 5, класс: знаток I

Физический атрибут +

Ментальный атрибут 3+

Характер 2+

Хиты: 14/14; Вдохновение: 12; Действия: 6

Специальные правила: Бездушный; защита от физурона II; Тренировки: Пси I; Истинная форма.

Истинная форма: полтергейст абсолютно невидим и не имеет какой-либо физической формы. Он перемещается между пространствами строения, в котором находится, издавая при этом жуткий стук по стенам. Атакует исключительно пси-силами.

Телекинетический удар (3*) атака 3д6 урон 2д6

Черноводск: игра начинается в вагоне, в котором ехали персонажи. Утром они обнаруживают, что стоят посреди заснеженной пустоши. Их вагон – единственный объект на припорошённых снегом рельсах. В вагоне кроме них никого. Сам вагон словно только что с конвейера, даже ещё не покрашен. Единственное, что осталось прежним – их купе, но и его вскоре начинают «поедать» призраки, заполняя могильным холодом.

Рядом с вагоном есть заснеженный знак, указывающий на **Зону-25**. Под толщей снега осколки былой станции на этом месте. Если копнуть, то находятся вещи гражданских и таблички «Черноводск». Всё говорит об исчезнувшем городе, его эвакуации.

Зона-25: Находится в часе ходьбы по снегу, это военная ж/д станция, опалённая взрывами и огнём. На подходах старое нерабочее минное поле. Станция сквозная, заставленная большими ящиками из дерева. В ящиках огромные колбы с мёртвыми киборгами. На ящиках набита метка **Е.А.М.Е.** (evolution anomaly material exchange).

Станция двухэтажная, поделена на две части. С одной части живёт единственный человек – старик **Камичев**, который давно уже «утонул» в маразме и не в себе, но жив. Он может дать только туманные подсказки. Между частями станции стоит монорельс – новый, продвинутый, с меткой РЖД. Открыть его можно залезши наверх и найдя аварийную панель активации, проведя проверку механики, компьютеров или удачи.

Внутри поезда теплее, чем на улице, но не жарко. Работает только автономная электроника, не хватает основной атомной батареи. Заметить это можно по диагностике, внимательности или знанию. Там же лежит толстая инструкция по установке и эксплуатации – большая сложность на изучение. Для того чтобы запустить поезд, нужно исследовать саму станцию. Без батареи поезд можно открыть только силовым образом (крайне сложно), зато там есть еда.

Станция стала жутким местом проживания одичалых мутантов-каннибалов, которые только и ждут новых противников. Единственные кого они боятся – это, как ни странно, старик Камичев, который не спрятался на станции во время последней войны (о которой, само-собой, игроки ничего не знают) и теперь единственный, кто не мутировал. Подробности о станции есть в его лачуге на станции, а также в записях смотрящего в одной из комнат на подземной части станции. На верхней части станции есть карта этажей и местности. На карте также отмечена дорога в ближайший город **Комсомольск**, который стоит между Зоной-25 и Черноводском. Идти туда необязательно, но там можно найти информацию о произошедшем (по додумке ведущего), а также вещами, побродив, например, по заводу тяжёлой техники, сразившись с зомби и мутантами. Можно сыграть с роботом-манекеном на огромном органе при заводской церкви, обнаружив там заброшенный бункер. Можно съездить на местном монорельсе в аэропорт, где выяснится, что произошла **Третья Мировая** война, а значит персонажи явно затерялись во времени и пространстве.

Основная задумка в Зоне-25: Черноводск некогда был огромным экспериментом, который поглотила неведомая потусторонняя сила. Комсомольск – заброшенный после войны город, слепок-копия в аномальной зоне между миров, заполненный призраками-теньями. Зона-25 – военная станция, проглоченная и изменённая аномалией. Все, кто прятались в ней, стали мутантами из-за проникшего в бункера газа, о чём могут говорить рисунки на стенах и дневники выживших.

Мутанты

Уровень 1, класс: головорез

Физический атрибут 3+

Ментальный атрибут +

Характер 2+

Хиты: 9/9; Вдохновение: 12; Действия: 12

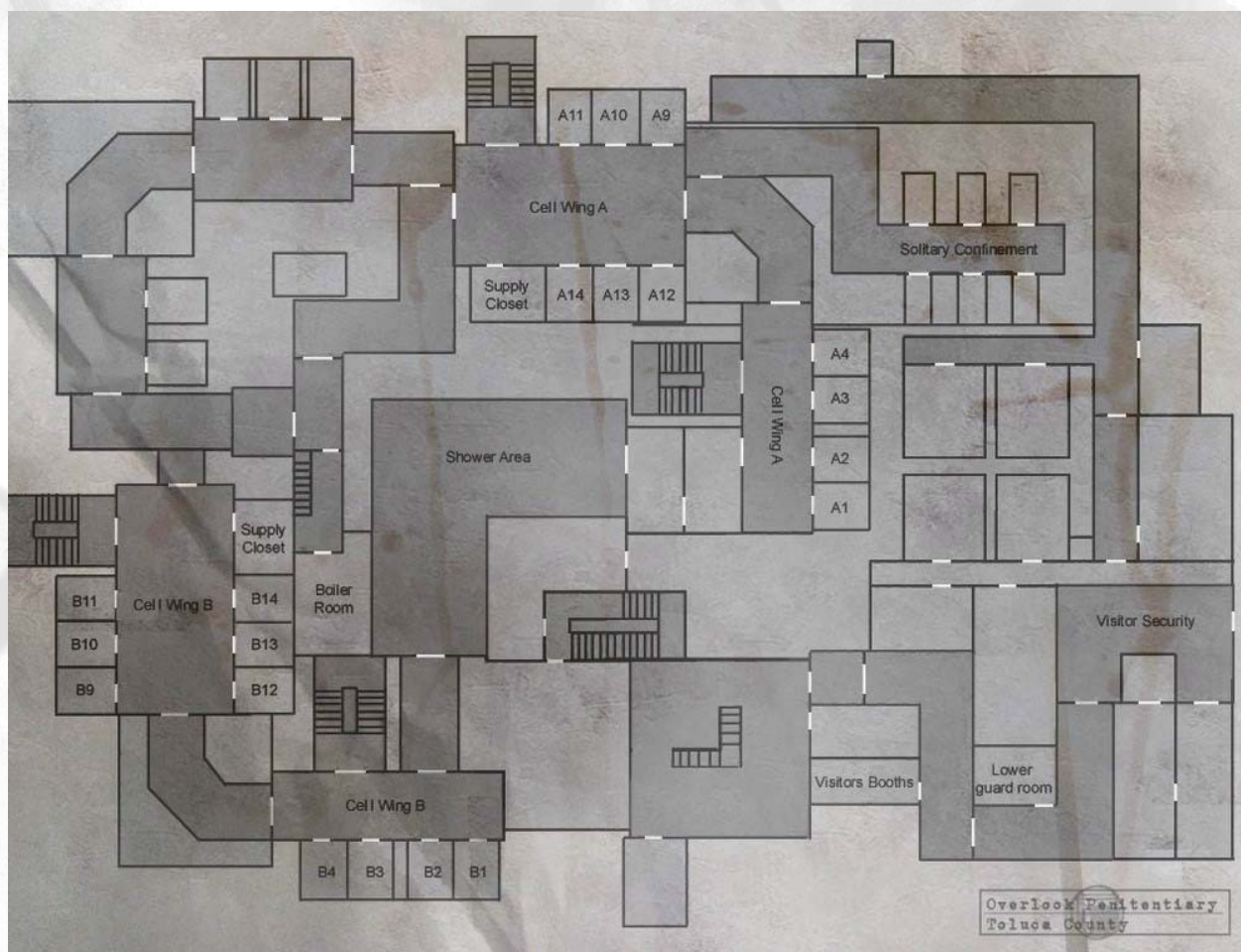
Специальные правила: Скрытая атака I, Бионт, Навыки I: ближний бой, рецидив, воровство

Инвентарь: блекджек, боевой нож, 5 тиров, возможна кожаная броня

Удар дубинкой (6*) атака 3д6+3, урон 3д6+2 +д6 со спины.

Когда атомная батарея будет восстановлена, в монорельсе очнётся искусственный интеллект **Рейлли**, который попросит заправить его баки особым раствором со станции (что на самом деле атакующий газ). Если игроки решаются сделать это, то ИИ будет склонять их устранить «заразу» (мутантов). И тогда, проезжая над местом основного жительства этих мутантов, местным курортом **Алабад**, они увидят, что робот учиняет

практически геноцид мутантов, включая женщин и детей. При этом сам робот подвергнет персонажей вымогательству и опасности, поэтому от решения, что делать с этим механизмом, будет зависеть интенсивность дальнейших действий.



Как пример карта подземной части станции, взята из видеоигры "Silent Hill".

Так или иначе, Рейлли расскажет, что его основная задача – вести офицеров и исследователей к **Арке** между механическими «скрепками» кусков аномалии, которые называются **Вратами Портала**. Только так можно добраться по его маршруту из аномалии или к самому её центру.

Часть 2: Великий университет

Баррокштадт: это следующая локация, более оживлённое место, здесь лето. Рейлли прибывает в огромный стеклянный птичий загон с парниковым эффектом, который заодно является местной станцией. Близ станции находится огромный университет, где всё выполнено в стиле величия империи начала XX века, однако всё это было возведено после Третьей Мировой войны. Везде статуи неизвестных правителей, на первом этаже целый церковный орден искажённой религии. Город окружён стеной, к которой запрещено ходить военными силами. В городе множество каналов, очистительных установок.

В местных пещерах есть проходы от станции к стене, а также множество доказательств зверств военного времени с камерами смертников и пленников.

Чтобы открыть местную оранжерею необходимо переделать особый механизм по уходу за экзотическими птицами. Там же спуск в местные пещеры и загоны для птиц мутантов. Их яйца (которые птицы ревностно охраняют) нужны для весов-замка в бункер под университетом.

В бункере сломанный механизм киборга системы ракетного наведения (система «**Антиразум**»), труп,

оживлённый в машине. Если его починить, то он расскажет, что по его воле это место когда-то провалилось в аномалию. Оружие смерти устало убивать и ввергло себя и своих создателей в ад их цикла времени. Антиразум расскажет, как открыть Врата, и, что важно, о выборе дальнейшего пути. Иначе игрокам надо будет жать на рычаги наугад.

В **Университете** есть **Ректорат**, которые играют в умнейших учёных, клоня все разговоры к рационализму и человеческому началу. Но времени поговорить у них нет, т.к. завтра выпускной. И персонажи приглашены.

В эту же ночь туда привозят рабов и дикарей. Весь выпускной готовится превратиться в жуткую ночь смерти. Игрокам необходимо противостоять этим ужасам, если они затянут время побега. В самом затянутом случае их захотят сжечь, как и их поезд, по решению церкви.

Измененный сектант (жители Великого университета, погруженные в потустороннее)

Уровень 2, класс: телохранитель

Физический атрибут 3+

Ментальный атрибут +

Характер 2+

Хиты: 12/12; Вдохновение: 12; Действия: 18

Специальные правила: Хорош в ближнем бою I, Бионт, Навыки I: ближний бой, призыв, атлетика, Тренировка: Тьма I.

Инвентарь: лонгсворд, баклер, кожаная броня, 7 тиров.

Доспешные хиты: 45, Порог: 10

Лонгсворд (6*) атака 3дб+2, повреждения 3дб+4

Тьма: Ночь – за 4* и 3# насладиться крошечной мглой на 6 клеток в пределах 6 клеток.

Местная **церковь** поддерживает всё это, говоря, что они отгоняют этим Зверя, хотя тут уже всё давно связано с биологическими экспериментами (мутанты тому подтверждение). Все, кто узнал или возмутился – исчезли.

Единственными **помощниками** могут стать люди-призраки, которые внезапно встречаются персонажам в самые критичные моменты. **Рэд** – девушка в красно-чёрных одеждах, ас конспирации и шпионажа. **Джен** – грустный учёный с щетиной, доктор наук. **Орьён** – улыбающийся юноша, потерявший сердце, лучший дипломат. Ведущему следует вводить эти «подсказки» в самых тупиковых ситуациях или для добавления драматизма ситуации.

Второй выбор: подходы к стене охраняются тремя патрулями по четыре человека с автоматами, но только двое сидят на самих Вратах. Если их отвлечь или уговорить/запугать, то перед персонажами окажется большая консоль по перемещению. Основная тонкость в том, что один игрок садится в кресло, подключая диоды к голове. Машина сканирует его мозг, определяя уровень безгрешности и хороших поступков (карма). Если персонаж проявил себя положительным образом в ходе игры, то Врата настраиваются на Воладинен. Если участник всю игру выбирал негативные поступки, то Врата настраиваются на Романовск. Далее остаётся только подготовить монорельс и уехать.

Часть 3: Аббатство

Дилен: последняя локация в «хорошей» концовке, где Рейлли проявляет всю свою негативную натуру бешеного ИИ, разгоняясь на максимальные обороты, готовясь врезаться в станцию, уничтожив себя и персонажей. Последним нужно придумать замкнуть, обмануть или уничтожить его. Возможно, найдётся выход, чтобы сбежать.

После чего персонажи оказываются на французском заводе роботов-кукол, которые они могли встретить ранее. Здесь врагов уже не будет, но необходимо будет правильно выстроить правильные осколки

альтернативной истории, которую узнали игроки. Осколки в виде фрески завода, раскиданы по самому заводу. Чтобы достать одну часть, необходимо пройти испытание одной из кукол. Испытания в виде задачек на навыки персонажей: вскарабкаться (часть о начале войны), ползти (часть о появлении разных культов и церкви), плыть (часть об атомных ударах), отключить вентили с подачей пара в порядке 2-1-3 (часть о мутантах), спуститься по обрыву в провал (часть об аномалиях).

После сбора фресок роботы откроют проход к дрезине, на которой можно будет отправиться дальше. А после нескольких часов дороги персонажи прибывают в родной город, где узнают, что их поезд сошёл с рельс и разбился под откос горы. Всех считали умершими, но персонажи выжили – настоящее чудо. Их встречают родные и всё заканчивается.

Романовск: новая локация, пограничная северная станция, начало «плохой» концовки. Станция освобождённых каторжников, которые следят за тем, чтобы никто не проехал в аномалию далее, однако в тайне хотят сами убраться подальше, даже если это значит погружение в неизвестность. На станции есть **Жид** (продавец в местном магазине), **Кучер** (смотритритель-техник), **Сом** (помощник Кучера) и **Турка** (пьянь с ружьём, который запирается в огороженном домике под станцией) – все отъявленные негодяи с видом заключённых. Остальные жители станции не представляют опасности, однако в пяти километрах от станции есть аббатство одного из жутких послевоенных культов.

Аббатство – старое каменное здание на горе, куда можно подняться по дороге, но в основном там поднят мост, либо через боковой лифт, но там бродит мутант медведь-исполин. Медведь сразу же нападает и обладает баснословной мощностью, однако на данном этапе даже потеря конечностей не является для персонажей утратой – нет ни боли, ни шока, ни смертельного порога. Проигрыш будет только в случае захвата сектантами.

Куль расположен в трёхэтажном строении типа средневекового замка. В секретной комнате в подвале находится механизм настройки Врат. Только после настройки можно будет отправляться в путь. Однако только поезд будет настроен, на него ринутся негодяи и угонят его. Персонажам можно будет пуститься за ними вслед, починив местную дрезину.

Эпилог

Сибирь: концовка игры происходит в самой глубине аномалии, в бесконечной снежной пустыне, где персонажи находят горящий упавший поезд. Сначала их монорельс (Рейлли сходит с ума и разбирается с собой и бандитами), а затем и тот самый первый поезд, на котором ехали персонажи. Там же они находят свои тела. Становится понятно, что они – лишь призраки, застрявшие в аномалии в момент катастрофы, т.к. в параллельной вселенной в этом же месте произошли схожие события. Призраки поезда окружают их, но в самый напряжённый момент находится асфальтированная дорога, которая ведёт куда-то в гору.

На горе находится обычная панельная **девятиэтажка**, где их встречает странный гуманоид с лампой, наполненной светляками (**Элдер**). Гуманоид указывает на подъезд и ведёт пальцем на верхние этажи, крышу, а затем исчезает, буквально проходя сквозь стену. Внутри дома лестница разрушена, есть только лифт. Шанс выйти на 9м этаже 1 из 10 (лифт мистическим образом открывается на произвольном этаже). Каждый из этажей – определённая эмоция, например: 4й – любовь, 2й – предательство, 7й – удача, 9й – победа. На этих этажах игроков встречают мини-миры с соответствующей направленностью.

Чтобы выйти на **крышу**, нужно пройти через шахту лифта (которая выступает достаточно широко от лифта, чтобы сразу можно было увидеть, что там есть нормальная настенная лестница для одного человека). Но каждый новый этаж по шахте – это испытание воли для персонажей: на них с новыми силами наваливаются призраки прошлого, все встреченные персонажи, маня уйти в сторону, оступиться, вынудить их сражаться иллюзиями. Кто оступится – навсегда исчезнет в глубине этой аномалии, но кто всё стерпит, тот выкарабкается на крышу.

На крыше выживших будет ждать некий молодой человек, который объяснит то, что игроки в ходе игры могли пропустить (в виде бонуса). В дальней части есть дверь. Чтобы закончить, нужно просто её открыть.

Те, кто смог справиться с испытаниями Девятиэтажки находятся в обломках поезда. Окровавленными, но живыми. Спасатели вытаскивают их из-под обломков и ведут к скорой помощи. Всё вроде закончилось, но, когда двери машины скорой помощи закрываются, персонажи видят через окно на улице того самого парня, который загадочно смотрит прямо на них, хищно улыбается, а затем растворяется в воздухе.

Люди управляют своими жизнями -
они верят в это.

НО ЭТО НЕ ТАК.

team Integri
Wanderer' Asylum
vk.com/prdasylum

Холодной тенью сквозь миры
скользят существа невиданной мзлы.

Призраки, души умерших и еще неродившихся.

МОЩСТЫ

Они живут за гранью реальностей,
там, где открываются пути во множество
других миров.

Существа эти жаждут поскорее найти,

СОЖРАТЬ ТЕБЯ.

Но в тот момент, умирая,

У тебя будет шанс магнуть туда.

На Трону между миров.

Внутри вы найдете:

+ сокращенные правила игры "Интегри: Троны"

+ главы для игрока, ведущего, готовые персонажи и сценарий